20GB PS3降价10000日元，增加HDMI端口 | Wii全球发售日、售价公开 | X360日系大作尘埃落定

LEVELUP 游戏城寨

优惠价 ¥5.80元

14 LeveL

2006.10A

游戏／网络／音乐互动志

更多精彩内容，请访问 http://www.levelup.cn



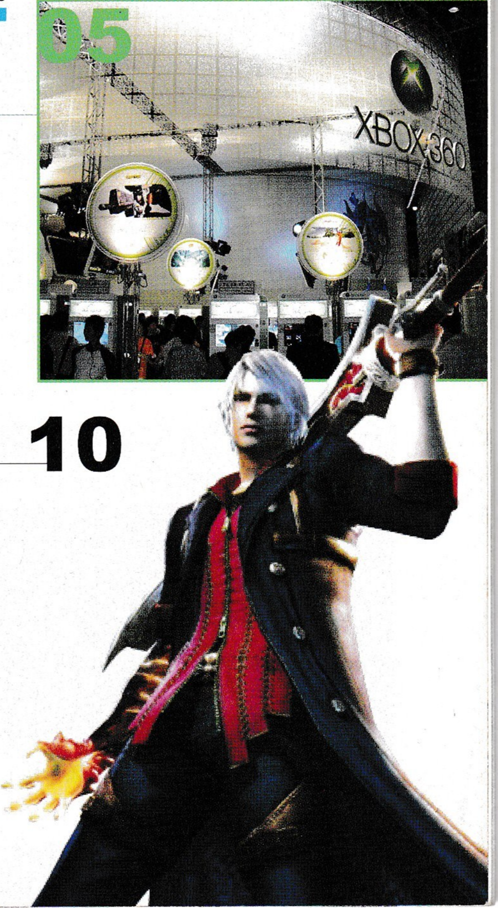
音乐小特辑 · 混音的逆转

01 朵拉的开场白\02 ロコロコ之歌（《乐克乐克》主题曲）\03 成步堂龙一（《逆转裁判》小特辑）
04 询问（《逆转裁判》小特辑）\05 绫里真宵（《逆转裁判》小特辑）\06 看守所（《逆转裁判》小特辑）
07 大江户战士（《逆转裁判》小特辑）\08 搜查（《逆转裁判》小特辑）\09 追问（《逆转裁判》小特辑）
10 You've got a way（欧美流行推荐）\11 四季（日韩流行推荐）\12 くるみ（网友点播）
13 Wing my Way（网友点播）\14 游戏对白赏析（《幻想传说 全程语音版》）\15 风になって（森山直太朗演唱）


TOKYO GAME SHOW 2006
·新兴奋 ·新感动 ·新时代
SQUARE ENIX

编辑：六段音速
协力：风间仁 兰姆 XUN 玛鲁斯

TOKYO GAME SHOW 2006 极速直击



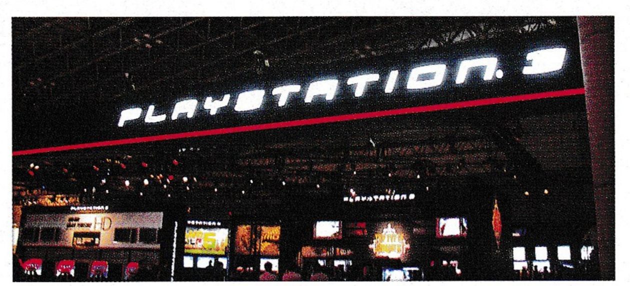


索尼在日本当地时间9月22日，也就是TGS开展的同时召开了基调演讲，会议的主题自然就是近来多灾多难的次世代主机PS3。会议现场坐无虚席(事实上是连站的地方也没有了)、闪光灯频繁闪烁，SCE社长久多良木健首先出场，没有演示影像、也没有多余的寒暄，久多良木健立刻单刀直入以"PS3：开创电脑娱乐次世代"为题开始了演讲。



PS3：开创电脑娱乐次世代

远景目标将在3-5年内实现



久多良木健再次强调了PS3将"电脑"和"娱乐"完美融合的理念，而这种融合则是以PS3强大的运算机能以及完善的网络服务为基础的。同时在会场的大屏幕上还演示了索尼在TGS上计划展出的游戏试玩和影像，数量众多的PS3游戏试玩让人真切地感觉到：次世代真的近在咫尺了。

对于PS3欧洲首发延期以及首发数量减半等问题，久多良木健深表歉意。他坦然承认PS3首发所面临的困境是由于公司所采取的"新方法以及新途径"所造成的，但他同时强调困难已经过去，PS3的远景规划将在未来3到5年内实现，作为PlayStation之父，久多良木健依然显得信心十足。

降价10000日元、增加HDMI端口 20GB版PS3重大调整

久多良木健在会上宣布，20GB版本的PS3售价将下调至49980日元，这个价格比E3时索尼宣布的59800日元售价足足降了1万日元。而美版20GB主机的价格也由原先的499美元调整为429美元，降幅达到了70美元之多，但其他地区的售价是否有调整还不得而知。此外他还确认，60GB版PS3的售价目前没有调整，而且PS3在日本首发日当天将只提供10万台主机供货，正可谓是奇货可居。

索尼此次价格调整使得20GB版本PS3的价格与X360+HD DVD播放器的售价基本持平，从某种角度来说，这也是被逼无奈之举，尽管在一定程度上增强了PS3的竞争力，但同时也意味着更多的投入和风险。

在随后的媒体问答时间里，久多良木健透露了20GB版PS3也将增加HDMI端口的设计，随后PS3官方网站也证实了这一消息。此前索尼曾宣布只有60GB版PS3将具备可输出高清晰视频信号的HDMI端口，该决定曾一度招来了业界的广泛指责，而此次变更也可以看作是索尼为顺应民心而作出的一点妥协。



堆积如山的PS3包装盒也成了索尼展台的一道靓丽风景，真想搬它一台回去。

众多PS3大作闪亮登场

以SCE第一方领军的众多PS3游戏作品试玩无疑是本次TGS 2006索尼展区的最大看点，《源氏2》、《天剑》，特别是新公布的两款PS3新作《白骑士物语》和《忍者外传Σ》也格外引人注目。此外，索尼在TGS 2006基调演讲上公开了PS3游戏的开发状况，共涉及17款作品，其中不乏《山脊赛车7》、《VR战士5》等PS3大作的名字，从这份名单我们也可以对PS3的首发游戏状况有一个初步的了解。

游戏译名／原名	开发度
VR战士5／Virtua Fighter 5	70%
世嘉高尔夫俱乐部／Sega Golf Club	70%
刺猬索尼克 3／Sonic the Hedgehog 3	75%
装甲核心4／Armored Core 4	80%
机密武装 突袭／Coded Arms Assault	50%
山脊赛车 7／Ridge Racer 7	100%
机动战士高达 交叉火力／Mobile Suits Gundam Crossfire	80%
GT赛车HD／Gran Turismo HD	50%
战鹰／Warhawk	50%

游戏译名／原名	开发度
未知领域／Unknown Realm	30%
巢穴／LAIR	35%
机车风暴／Motorstorm	60%
审判之眼／The Eye of Judgment	70%
源氏 神威奏乱（剑刃之日）／Genji	70%
反抗 灭绝人类／Resistance	85%
大众高尔夫 5／Minna no Golf 5	30%
天剑／Heavenly Sword	65%





源氏　神威奏乱（美：剑刃之日）

■ACT ■11月11日

《源氏 神威奏乱》的TGS试玩版相对比较简单，本站记者分别体验了操作义经、弁庆和静御前进行战斗的感觉。该试玩版中将遇到几个不同的BOSS，其中最有特点的就是“平家蟹”了，制作人此前曾透露过这种新敌人的特点，但实际与之交手这还是第一次。该BOSS最初的弱点在其嘴中，必须引诱其作出攻击动作后方可命中其弱点，随着战斗的进行，其弱点还会依次切换，是整个试玩版中给人印象最深刻的一场战斗。

反抗 灭绝人类

■FPS ■11月11日



1951年的英国，人类正面临灭顶之灾，但罪魁祸首并不是第二次世界大战，而是由一种名为Chimera的恐怖生物所引发的灾难。这种神秘的生物具备惊人的破坏力和复制能力，他们妄图毁灭全人类然后取而代之。玩家要扮演美国突击队员Nathan Hale，带领美国和英国的士兵与Chimera展开最后的战斗并拯救全人类。



又一款篡改二战历史的FPS，这次美国大兵不仅要拯救欧洲，而且要拯救全人类。

F1锦标赛

■RAC

■12月发售预定



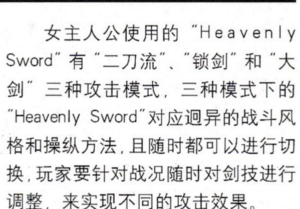
首次采用锦标赛（Chanpianship）作为标题的“《F1赛车》系列”最新作在登陆次世代主机的同时，游戏本身也发生了不小的变化。除了画面上的大幅进化以外，本作还获得了F1官方的正式授权，不论是赛车数据还是车手资料，都是按照新赛季的最新数据打造，力图带给玩家一款真正专业级的F1赛车游戏。游戏的试玩版中共提供了三条专业级也是真正世界级的F1赛道，摩纳哥、伊莫拉和铃木赛道，而且每条赛道都有各自不同的特点。游戏另外一个过人之处就是本作的极为出色的人工智能系统，在TGS试玩版中，即使是中等难度下的对手在比赛中也毫不留情，原本对竞速游戏颇有自信的小编也在AI的前后堵截中败下阵来。



天剑

■ACT

■2007年春发售预定



在充斥着权利与暴力的混沌世界中，KING及其残忍的军队四处横行，为了从乱世中拯救族人并最终带领人民前往传说中的“约束之地”，同时也是为了改变自己的命运，背负着宿命的女剑士带着神赐予的宝剑“Heavenly Sword”，义无返顾地踏上了战场。

女主人公使用的“Heavenly Sword”有“二刀流”、“锁剑”和“大剑”三种攻击模式，三种模式下的“Heavenly Sword”对应迥异的战斗风格和操纵方法，且随时都可以进行切换，玩家要针对战况随时对剑技进行调整，来实现不同的攻击效果。



双剑合璧，所向无敌！


奇幻的世界，神秘的盔甲，本作的故事情节令人期待。

白骑士物语

RPG

发售日未定

巨大怪兽横行的中世纪幻想舞台，一个偶然的契机，从古代遗迹挖掘而出的神秘盔甲使得自远古开始长眠的白骑士再度苏醒，与白骑士的相遇使少年的命运从此发生了彻底的改变……

这就是《白骑士物语》所描述的故事背景，通过这些只言片语我们还很难对这款PS3平台的RPG新作有一个清晰的认识，但Level 5的负责人在展会上对记者透露说，本作虽然是RPG游戏，但实际上还同时包含着其他类型游戏的要素。是战略还是动作？让我们拭目以待！

巢穴

A·AVG

2007年春发售预定



《巢穴》的故事发生在由于持续不断的争斗而苦不堪言的幻想世界中，这里充斥着欲望与背叛。在这个人与龙并存的世界中，有一位骑龙的战士在两个大陆之间翱翔，并与不断袭来的飞龙以及人类士兵战斗。

在试玩版中玩家可以骑着飞龙在空中作战，也可以降落地面短兵相接，游戏方式有些类似于PS2的《龙背上的骑兵》系列”。在进行空中战时，游戏可以利用PS3手柄的6轴感应机能，可以直观的对游戏进行操作。





怪物王国 未知领域（暂名）

A·AVG

发售日未定

第一眼望去，本作与普通A·AVG游戏没有多大区别，第三人称视角、体力槽和魔法槽，而游戏最大不同之处也是最大乐趣所在，就是可以通过不断地与怪物战斗来获得召唤它们的能力。尽管玩家在游戏初期只能召唤出实力很一般的怪物，但却给游戏本身带来的许多新的变化。比如在TGS的试玩版中，玩家最初能召唤的怪兽是一种个头很不起眼的小家伙，而它的能力是向空中喷射火球。尽管没有什么惊人的破坏力，但却是玩家能获得的第一种具备对空能力的怪物。

忍者外传Σ

ACT

2007年春发售预定

Tecmo

本次TGS 2006索尼基调演讲公布的最引人注目的消息之一，恐怕就要数《忍者外传Σ》了。本作将再次由坂恒伴信领导的Team Ninja担当制作，也是继Xbox平台的《忍者龙剑传 黑之章》之后的系列首款新作。本作目前公开的情报少得可怜，惟一可以确定的是在本作中，金发碧眼的Rachel将作为可以使用的角色出现。



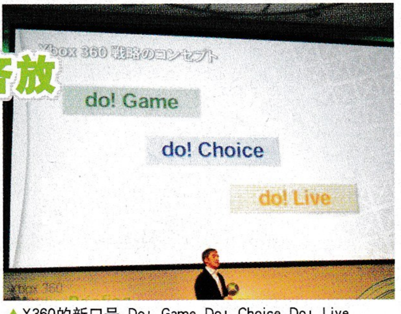
价格战外加消耗战 微软全力备战圣诞

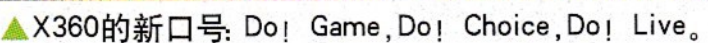
■微软Xbox业务本部长泉水敬亲自演示X360外接HD DVD播放器

微软在东京游戏展 2006 开展的前两天召开了展前新闻发布会，会上微软公开了在日本市场即将采取的下一步战略措施，确认了Xbox 360专用HD DVD播放器在日本推出的消息，同时公布了Xbox 360新套装。29800日元，一台主机外加《哥谭赛车计划3》和《九十九夜》两款游戏。为了能实现在日本市场的突破，微软再次挥泪大甩卖，如此实惠的价格对于Xbox 360在日本的市场拓展将起到怎样的影响，我们拭目以待，毕竟好的主机还是要靠好的游戏来支撑。

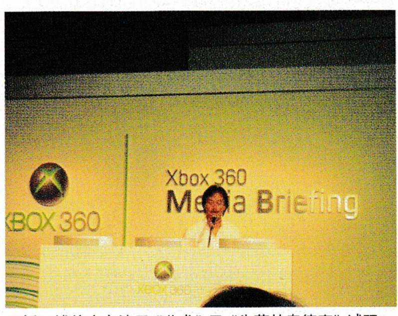
日系大作领跑群雄 X360游戏百花齐放

说到好的游戏，本次TGS 2006上X360的最大看点无疑是微软与多家日本游戏大厂倾力打造的多款次世代大作。《蓝龙》售价和发售日公布、《失落的奥德赛》等RPG大作试玩公开，众多日系厂商对Xbox 360可以说是给予了大力的支持。再加上微软在美国和欧洲的强大第三方阵营的顶力相助，微软显然已经为即将到来的圣诞购物高峰期做好了充分的准备，只等玩家们掏钱购买Xbox 360当作圣诞礼物了。





▲X360的新口号：Do！Game，Do！Choice，Do！Live。



▲坂口博信亲自演示《蓝龙》及《失落的奥德赛》试玩

蓝龙

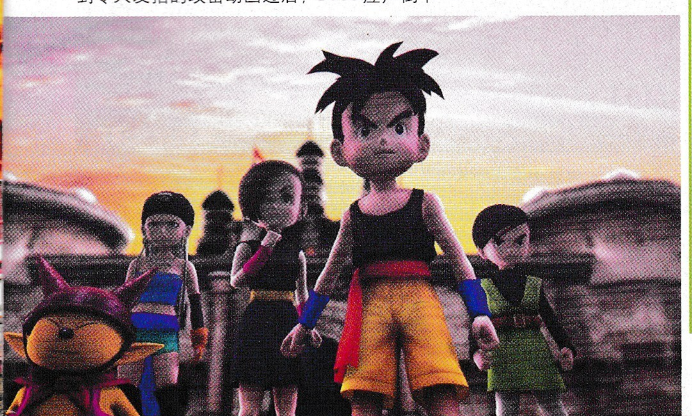
RPG Microsoft Game Studios/Mistwalker

■2006年12月7日 ■7140日元 ■日版



充满奇幻色彩的世界观、新颖的游戏设定和优美的音乐，《蓝龙》不愧是集合了坂口博信、鸟山明、重松清、植松伸夫等业界顶级制作人开发而成的游戏，制作总指挥坂口博信亲自在微软展前发布会上演示了游戏的试玩版，这也从一个侧面证明了制作方对本作的重视。

TGS的试玩版最初的场景是一个迷宫，玩家操作主人公修，同队角色有吉罗、克鲁克和马鲁马鲁。游戏的基本界面十分传统，惟一比较明显的变化是，当选择一名角色的行动指令后，屏幕上会以画中画的特写方式来表示该角色已经准备就绪了。在战斗指令菜单中有4个选项，分别是战斗、魔法、防御和逃跑。试玩版最后玩家要面对的是一个巨大的机器人BOSS，然而在修与蓝龙威力无边且超级华丽的合体攻击面前也完全不是对手，在一段漫长到令人发指的攻击动画过后，BOSS应声倒下……

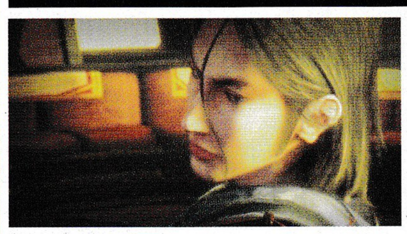




失落的奥德赛

RPG Microsoft Game Studios/Mistwalker

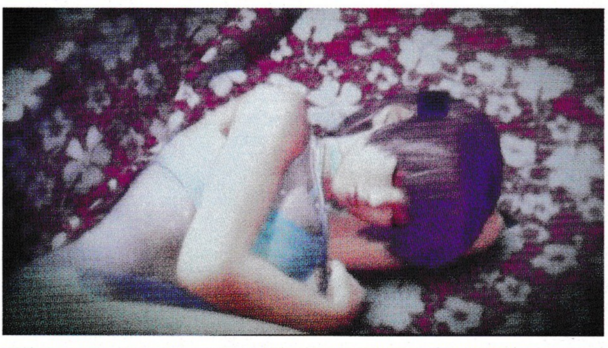
■2007年发售预定



《失落的奥德赛》TGS 2006的游戏试玩版，一开始就为我们展示了一场有如史诗电影般的宏大战役，刀光剑影、血肉横飞，全副武装的士兵和重金属装备的机器人，而面对如此庞大敌群的却是一名单枪匹马的武士，与他并肩作战的也只有那孤独的背影。

在精彩的剧情动画过后，游戏切换到了可操作状态，玩家可以按照RPG游戏的传统模式来选择指令并完成攻击动作。在击倒一辆巨大机械战车后，玩家再次被大批的敌人包围，就在这千钧一发的时刻，天空突然如火山爆发一般喷涌出巨大的岩浆和石块，所有的敌人都在这突如其来的天灾下灰飞湮灭，我们的主人公却再次奇迹般生还，不知这是否能算是从一个侧面验证了坂口博信此前透露的“主人公不死”的秘密。





死或生 沙滩排球 2

SPG **Tecmo**

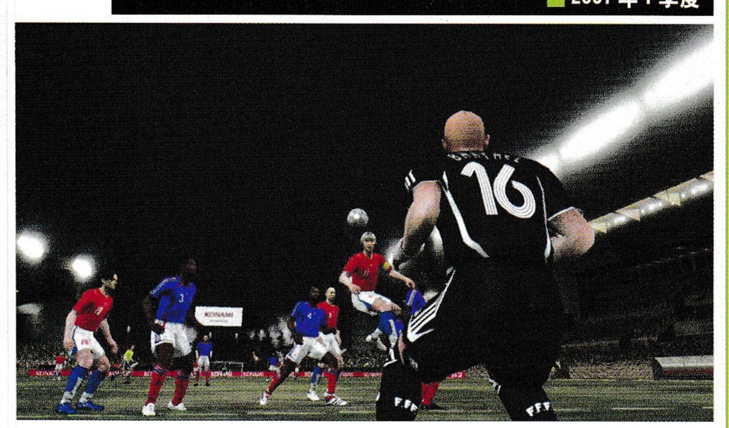
8800 日元/79 美元 11 月 22 日（日）/11 月 15 日（美）

在《死或生 沙滩排球 2》这段长达 1 分 40 秒的影像里，《DOA》系列的招牌美女们以极尽性感可爱的姿态悉数登场。从这段影像的效果来看，人物的建模、皮肤以及衣物等材质的质感、包括场景的制作都比E3时的那段影像有明显的提升。可以看出本作正是以成为"全世界最可爱的游戏"为目标的。新增的小游戏和新模式算是本作的一些新亮点，但地球人都知道这个游戏的真正魅力是那些火热烈日下的清凉美少女们。不过DOA美女们的出场费也是十分可观，即便是在 X360 游戏里，如此高的售价也是屈指可数的了。

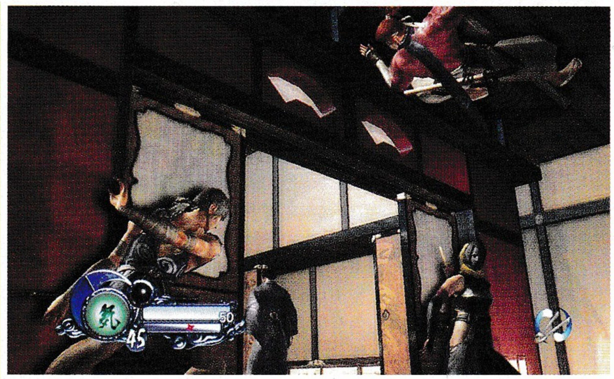
胜利十一人（暂名）/职业进化足球 6

SPG **Konami**

2007 年 1 季度



抛开微软此前公布的本作为 X360 独占的宣言不说，作为在亚洲乃至全球都有着广泛号召力的足球游戏的最新作，游戏的素质自然毋庸质疑。欧洲是微软的战略重点所在，本作在至少一年内由 Xbox 360 独占这一举措也被认为是微软在欧洲牵制PS3首发的一颗重要筹码。无论如何，作为首款次世代的"《WE》系列"作品，本作的表现值得玩家的期待。



天诛 千乱

ACT **FromSoftware**

2006 年秋发售预定

作为人气忍者题材动作游戏"《天诛》系列"首款次世代新作，《千乱》的主人公将不再是力丸、彩女等玩家熟悉的主人公，开发者把游戏主角的制作工作交给了玩家自己。玩家能够通过自定义来创建一位属于自己的原创角色，可以选择的服装、忍术、道具的组合总数将超过六千万种，玩家将以"下忍"的身份开始游戏，通过不断完成任务来提高自己的等级，从而能够挑战难度更高的任务。



信赖的钟声 肖邦之梦

RPG Bandai Namco Games

■发售日未定



本作以著名音乐家肖邦辞别人世3小时前的梦境为舞台展开，讲述了肖邦在神奇的梦幻世界中经历的奇妙冒险。制作人是曾经开发过"《传说》系列"以及"《霸天开拓史》系列"的野口伸二，而女主人公波尔卡的配音演员，则是为热门动画片《凉宫春日的忧郁》中的女主角凉宫春日配音，眼下在日本正大红大紫的声优平野绫。另外，制作方还专门聘请了著名钢琴演奏家斯坦尼斯拉夫·布宁在游戏中演奏萧邦创作的多首名曲，可以说本作是一款有着如童话般美丽意境和诗歌一样优美音乐的游戏。



战争机器

ACT Microsoft Game Studios/Epic Games

■2006年11月12日

本作是Epic Games公司采用"虚幻3"引擎制作的科幻动作游戏，将通过逼真的影音效果把玩家带入残酷无情的战场。长期的污染与资源的枯竭，邪恶种族的威胁，人类面临存着生死存亡的危机。玩家所扮演的马可斯·费尼斯是一位因蒙受不白之冤而遭遇牢狱之灾的战争英雄，为了一雪前耻，也为了能从恶魔手中拯救人类，他将与队友一起踏上艰苦而卓绝的斗争之路。



无尽隐秘

RPG Microsoft Game Studios/tri-Ace

■发售日未定

本作的制作人是tri–Ace公司的董事长五反田义治，从目前公开的游戏画面来看，本作的战斗系统类似于A·RPG，自由度很高，同伴们似乎可以各自为战。游戏画面绚丽多彩，可以说是充分发挥了次世代主机的机能。熟悉tri–Ace公司的玩家，无不对《星之海洋》、《女神侧身像》等脍炙人口的RPG游戏记忆尤新，相信本作也将不负众望，成为该公司又一款独具匠心的RPG作品。



Capcom展区

鬼泣 4

恶魔降临东京！

今年Capcom展台最引人注目的部分，就是《鬼泣4》的试玩展台了，本站记者风间仁也是在赶往索尼展台的路上被但丁与尼禄的火爆较量中途拦截的。在等待试玩的同时，展区大屏幕还在不断播放着《鬼泣4》的宣传影像。从影像中可以看出，尼禄使用的是一支双发的手枪，由于他的右手寄宿着恶魔之力，因此只有左手持单枪，而不是像但丁那样使用双枪。值得注意的是，一名身着白衣的神秘女性也在影像中现身，其真实身份依然不明，但可以肯定她与尼禄并非初次见面。

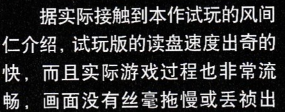




▲详细的操作介绍，降低了游戏上手的难度



▲舒适安静的试玩台，共设置了12台PS3主机（尽管看不见PS3的真身）



据实际接触到本作试玩的风间仁介绍，试玩版的读盘速度出奇的快，而且实际游戏过程也非常流畅，画面没有丝毫拖慢或丢祯出现，而且尼禄的各种招式和特殊效果也十分华丽，大有盖过“耍酷第一人”恶魔猎人但丁的气势。



▲使用恶魔右手将敌人拉近或挑空是尼禄的最大特点

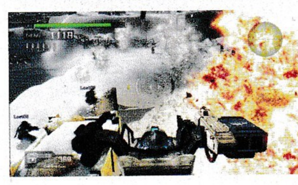


▲没能与BOSS放手一战是此次试玩的最大遗憾

由于现场有详细的操作指南提供，再加上风间仁本来对动作游戏就颇有心得，游戏的实际上手比较顺利。尼禄的枪、剑攻击方式与但丁基本相同，只是特殊的“恶魔右手”使游戏发生了很大的变化。首先，尼禄的右手有着火属性特殊效果，每一次攻击都会有一条火龙沿着拳的方向喷出，效果惊人。其次，尼禄通过右手释放的火龙可瞬间将敌人拉近或使倒地的敌人再次浮空，因此其攻击过程中基本不会有停顿，击倒一名敌人后还可以将其再次浮空，对于喜欢挑战连击极限的玩家无疑是个不错的设计。

本作中怪物的细节刻画远远超过前几代，不过长相大多与前作相似。试玩版中同时出现的怪物数量并不是很多，最多时也只有5只且行动十分迟缓，攻击意识超差，应该是开发者故意降低了试玩的难度。在切换了几个场景后尼禄来到了一个空旷的场地中，此时一个浑身冒火凶恶无比的巨大敌人出现，正当风间仁摩拳擦掌准备大干一场时，屏幕上出现了“COMING SOON……”的字样，试玩就此结束……

失落的星球 极点危机



Capcom官方确认，《失落的星球 极点危机》将于明年1月登陆Xbox 360平台。以冷酷到底的冰天雪地为主要环境背景的本作，力图表现的一个重要主题就是如何面对生存的挑战。玩家在游戏中不仅要与恶劣的自然条件斗争，还要时时对抗生存在星球上的恐怖生物和提防狡诈多端的“雪贼”的进攻。数量众多的敌人，无比残酷的生存环境，再加上火爆异常的战斗场面，本作的画面在目前所有公开的Xbox 360游戏中可算是上乘之作，但难度也是可想而知。





逆转裁判 4

据试玩过本作的编辑说，在游戏的第一章中，成步堂再次成为被告，也就是王泥喜的委托人。在《逆转4》中他改行做了钢琴师，可惜琴艺太差，主要的时间还是在那家吐丽美庵的小包间里陪人玩牌。此外，《逆转4》里的成步堂的语言风格与之前相比将有很大变化。

▲装饰成法庭风格的《逆转4》试玩台，可谓是别具一格。

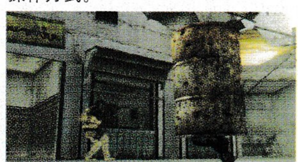
Konami 展区

潜龙谍影4 爱国者之枪

对于一个主流的游戏展会来说，像《潜龙谍影4》（以下简称MGS4）这样具有爆炸性影响力的作品所公开的震撼游戏影像绝对是必不可少的，这几乎成为了一条铁的定律。小岛秀夫在本次的TGS 2006上再次为我们献上了一段惊人的《MGS4》最新影像，也让我们再次领教了天才制作人的不俗功力。

此次TGS的演示影像与E3时最大的不同是，少了许多游戏剧情和角色介绍，增加了更多玩家们熟悉的类似实际游戏时的画面。Snake的伪装迷彩系统依然健在而且效果比前作更加出神入化；藏身在油筒里躲避敌人的视线甚至还能以其为掩体转守为攻，这样的神奇战法恐怕也只有Snake才能做到；而新增的微型机器人则是此次Snake执行任务的最可靠助手，这个由Otacon操作的身材小巧的家伙甚至还能利用电击将毫无防备的敌人击昏，看来Snake在游戏中又多了一种新的作战方式。

在游戏影像中，Snake的视角可以随时切换成第一人称视点进行射击，这也意味着传统的操作方式依然健在。另外还有消息说，在《MGS4》的实际游戏过程中，将可以切换成类似《生化4》那样的第三人称视点，但该消息目前没有得到官方证实。无论如何，这段影像从一定程度上为我们揭示了《MGS4》可能采用的实际游戏操作方式。





影像最后的一幕给人留下的悬念颇多，一个身着与Snake相同战斗服的蒙面人映入了我们的视线，令人在意的是他的左眼上也同样携带着与Snake相同的"Solid Eye系统"。在利用迷彩服伪装成雕塑成功骗过了追兵后，神秘人终于摘下了面具，一张活脱脱的年轻版Snake的面容出现在了屏幕上！在这段看上去并不象闪回倒叙的片段中，年轻版Snake的出现究竟意味着什么，一切都还是未知数。然而有一点可以肯定，小岛秀夫和《MGS4》将为我们呈现的惊喜才只是刚刚开始。



▲现场屈指可数的几款Wii游戏演示，《Elebits》就是其中之一。

▲与如此可爱的MM对战心情肯定不错。

▲《实况足球》系列的试玩

◀小岛秀夫亲临现场参与讨论

Bandai Namco Games展区







《山脊赛车7》二倍氮气加速!

TGS 2006开展的第一天，本站记者有幸在第一时间试玩了这款PS3时代的《山脊赛车7》。根据本站特派记者的报道，从赛车冲出起跑线的那一刻起，就能深刻地感觉到系列一直以来的风格和熟悉的手感，因此对接触过系列前作的老玩家来说游戏的上手比较轻松。

与系列前作一样，《山脊赛车7》依然非常重视漂移和滑行的技巧，而且这也是增加氮气槽的最有效的方法。氮气槽与以前一样依然是最多可积累三个，但本作在氮气加速上采用了一个全新的概念，那就是可以在氮气加速的状态下，通过同时按L2和R2来进行二段加速甚至三段加速。如果技术熟练再善加利用，相信这种新特性将在游戏中起到意想不到的效果。

遗憾的是，目前我们对这款游戏的认识也只局限于这些表面的东西而已，而且本站记者所接触到的试玩版并没有声音效果（就算有声音恐怕也很难听到，因为现场的音响效果实在是太过震撼）但无论如何，《山脊赛车7》的操作手感还是一如既往的优秀。

高达全面抢占次世代主机阵地!

NBGI 展台最大的特色莫过于多款高达系列新作的试玩，其中要数PS3的《交叉火力》和X360的《特洛伊行动》吸引的参观者最多。两台次世代主机，两款以"一年战争"为题材的"《高达》系列"游戏，看来NBGI决心要以高达为主力部队，全面占领次世代主机这块有利地形，提前做好次世代战争的战斗准备了。

■PS3《机动战士高达 交叉火力》



■PS3《机动战士高达 交叉火力》



◀▼X360《机动战士高达 特洛伊行动》



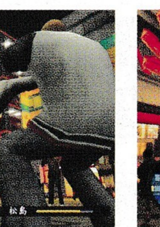
Sega展区

刺猬索尼克一向是世嘉公司的形象代言人，关于这一点，大家应该对今年E3时世嘉展台前那三个巨大的索尼克、阴影和席尔瓦的塑像还记忆尤新吧。本届TGS世嘉公司的展区规模仅次于索尼，《索尼克》和《VR战士5》依然出了不少风头，然而与往年不同的是，今年世嘉展台最受关注的却是世嘉的另外一款游戏《如龙2》。



如龙2

《如龙2》的试玩是在一间特别房间中进行的，展台小姐全部身穿华丽的晚礼服，玩家宛如置身于《如龙》中的夜总会一般。《如龙2》的体验版可以在故事、战斗等多个模式中选择，据试玩了本作的记者风间仁介绍，本作的操作方法与初代基本相同，在街头解决两股小流氓后，终于在一间夜总会中看到了桐生一马的新对头"关西之龙"。此人心狠手辣，与桐生一马的侠义形成鲜明的反差。可惜《如龙2》的试玩是以时间计算的，再加上等待试玩的人实在太多，因此没有机会看到更多的剧情。





VR战士5



世嘉公司展台为数不多的PS3游戏试玩之一就是《VR战士5》，本作的街机版已经在日本推出，此次TGS上世嘉为玩家提供了体验PS3版的机会。试玩版共分为两个模式，街机模式和对战模式。在街机模式中，玩家可以任意选择所有角色中的一名，在三个场景中随机挑战三名由电脑操纵的角色，并可以观看到一段简短的剧情。对战模式就不用多说了，同样是可以选择所有的角色，玩家可以在这里大展身手，与来自全球各地的玩家一较高下。

《VR战士5》的试玩展台

Square Enix 展区

本次的TGS展上Square Enix展台的核心内容就是"FABURA NOVA CRYSTALLIS FINAL FANTASY XIII"。这是2006年5月在美国举行的E3展上发表的《最终幻想XIII》的一系列计划，包括PS3的《最终幻想XIII》和《最终幻想 VERSUS XIII》以及其他平台的几个关联游戏。但原本期待能够在展会上看到《最终幻想XIII》的最新影像，最后却并没能如愿以尝，本次TGS上公开的《最终幻想XIII》和《最终幻想 VERSUS XIII》影像与今年E3时基本上相差无几，应该说是本次TGS惟一的美中不足。



■本届TGS公开的《FFXIII》影像与E3时的几乎完全一样，实在是本次展会的一大遗憾

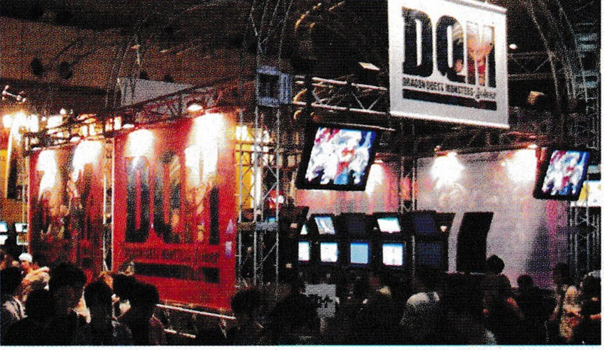
最终幻想 XIII

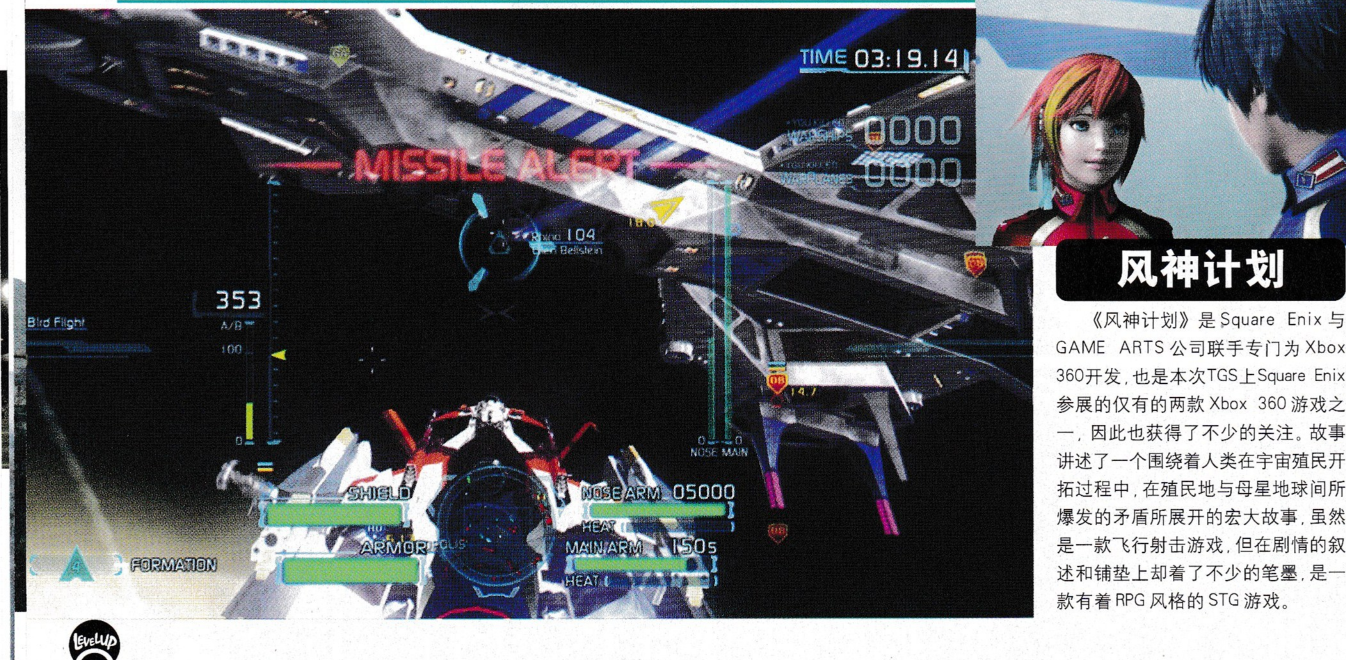


最终幻想 VERSUS XIII

Square Enix在本次的TGS上提供试玩的游戏有NDS版《勇者斗恶龙 怪物篇 JOKER》、PS2版《圣剑传说4》等6款作品，虽说是以《最终幻想》系列为主打，但实际上绝大多数为掌机平台的作品。其它游戏如《最终幻想VII 核心危机》等则只有影像提供。







风神计划

《风神计划》是Square Enix与GAME ARTS公司联手专门为Xbox 360开发，也是本次TGS上Square Enix参展的仅有的两款Xbox 360游戏之一，因此也获得了不少的关注。故事讲述了一个围绕着人类在宇宙殖民开拓过程中，在殖民地与母星地球间所爆发的矛盾所展开的宏大故事，虽然是一款飞行射击游戏，但在剧情的叙述和铺垫上却着了不少的笔墨，是一款有着RPG风格的STG游戏。

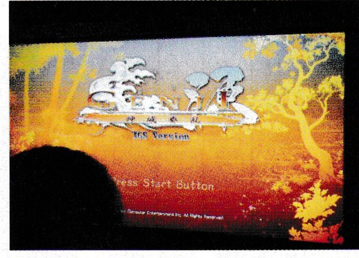


风间仁的PS3游戏试玩记

TEXT BY 风间仁

9月22日 TGS6号展厅 下午14:00–16:00

今天下午主要活动在SCE公司的展区，由于这是PS3主机在年末发售前的最后一次亮相的机会，所以SCE卯足了力气同时提供了多款PS3游戏的试玩，其中包括《GT赛车HD》、《巢穴》、《山脊赛车7》、《天剑》、《机车风暴》、《未知领域》、《VR战士5》、《装甲核心4》、《源氏 神威奏乱》、《审判之眼》等。由于这是首次在日本国内提供PS3游戏的试玩，所以受到极大的关注，日本各界新闻记者纷纷到场，因此虽然是媒体日，试玩的队伍依旧排的很长。虽然时间短暂，但今天还是在SCE展台体验到了《天剑》、《源氏 神威奏乱》、《未知领域》、《巢穴》等比较受国内玩家瞩目的PS3游戏。



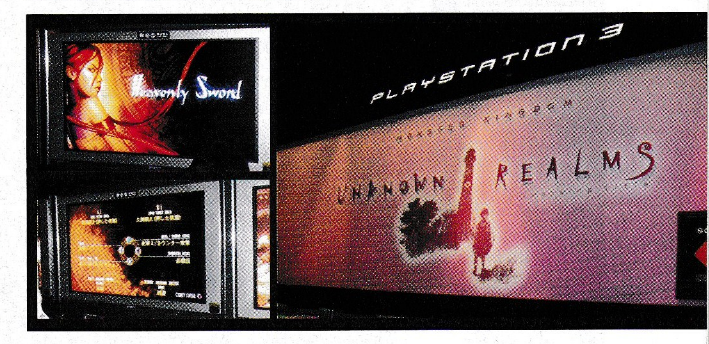
首先为大家介绍《源氏 神威奏乱》。SCE在现场设置了7、8个试玩台，前来试玩的人络绎不绝。游戏画面感觉一般，而且有一点点拖慢。游戏中玩家可以操作源义经、弁庆、静御前三人，通过按十字键进行人物的切换，其中上方向为义经、左为弁庆、下为静御前。

通过这个三人交换的新系统，游戏与前作相比有了巨大的变化。游戏中必须使用特定的角色才能通过特殊的障碍，比如有巨大岩石挡路时，必须使用弁庆才能通过。义经使用双刀，速度快、攻击力高；弁庆使用的还是大铁棒，可以按住攻击键蓄力，蓄满后会发出连续旋转的强力攻击技；静御前使用的是伸缩自如的微尘，攻击范围超大可以同时对多名敌人进行攻击。

前作中的“神威系统”在本作中得以进化，需要等待敌人进攻才能发动的该系统在本作中可以自由发动。发动后敌我双方将进入异空间，此时根据画面的提示输入按键便会逐一击倒敌人，而如果按键失败则会结束，继而返回普通战斗画面。本作的总体感觉是不过不失，期待能够在11月11日正式发售前进行一些改善。

试玩《天剑》的人也很多，其中还有不少是女性，看来这款以女性为主角的动作游戏在女性玩家群中也很有人气。整个试玩版都是在一个圆形的场地中进行的，主角由轻、重（□、△）两种攻击方式，普通情况下主角使用的是双剑，当按住R1再按攻击键则变为大剑，按住L1则变为链剑，攻击时可以快速切换武器形成连击。○键为投技，而当能量槽积满后便可以按○发动必杀技，必杀技的发动过程中将会有类似于《战神》中的即时按键系统出现，全部输入正确后便可以击败敌人，按键输入失败则会跌落，并且能量槽归零，必须重新累积才行。

《天剑》在攻击方面手感一般，比老前辈《战神》还有一定的差距。但是画面的光影效果很不错，而且场景内的所有物品，例如木桶、桌椅等都能够随着周围的撞击而移动，十分的真实，而且主人公还可以使用这些道具来进行攻击，也可以将其破坏。



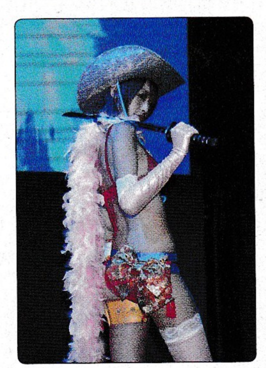
《未知领域》其实就是最初公布的《怪物王国》最新作的新名字。这款游戏画面和读盘速度都不错，玩法也很新颖。主人公可以通过摄取怪物们的灵魂（ID）使怪物成为同伴，成为同伴后可以将最多4只同时装备在○、×、□、△四个按键上，通过按键召唤怪兽进行攻击或防御。

本作对应PS3手柄的动作感应机能，当摄取敌人ID时，需要根据画面上的方向提示来或左或右或上的操作PS3手柄，输入正确后可以成功摄取魂魄。这款游戏难度比较高，想要顺利进行游戏就必须知道敌人的弱点，而且要收集必需的怪兽才行，需要动一番脑筋。

由于时间和篇幅的关系，就先为大家介绍到这里，更多的情报请大家留意以后的《游戏城寨》。


●死机……
●索要签名成功！
●遇到了制作人冈本吉起

除了拿赠品、试玩新作以外，大家更想趁着TGS饱览平时难得一见的美色，现在就让我们一同浏览各展台的精彩Showgirl，感受一下些红粉军团的致命吸引力吧！


▲D3的《御姐武戏VorteX 祭血的继承者》将在年末发售，Showgirl也打扮成主人公彩的样子在展台上表演。

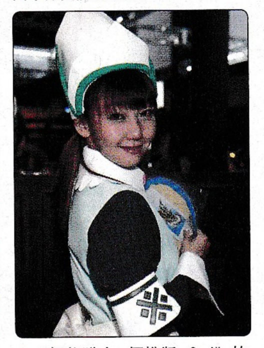

▲Konami小姐依传统，是什么游戏的就和该游戏角色穿着相同，《心跳回忆Online》的Showgirl给人十分文静的感觉。

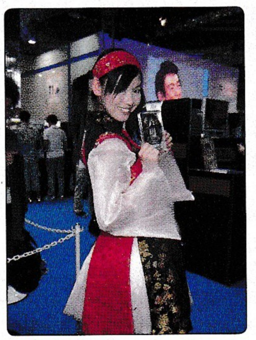

▲笑容是Showgirl们的必修课，微软小姐正以甜美的微笑向人们展示HD DVD播放器。



▲本届评价最高的Showgirl非Capcom莫属！长相、身材、穿着均达AA级。


▲KDDI展台小姐的笑容总是那么动人。


▲《怪物猎人 便携版 2nd》的展台参考了游戏中酒馆的设计，Showgirl们自然就是服务生了。


▲光荣Showgirl身穿《真 三国无双BB》中的服装，向参观者发送游戏的试玩光盘。


▲SCE的Showgirl依照传统，每届总会在台前排成一排，对参观者波浪式地敬礼致意。

每年的TGS也是Cosplay的盛会，各类游戏、动漫角色的真人版都在此一展风采


▲《女神侧身像》众人物，呃……只能说服装不错……

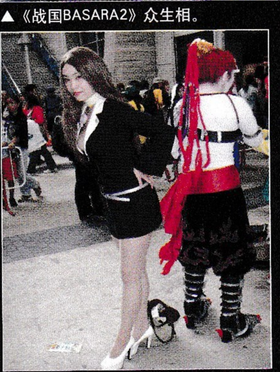


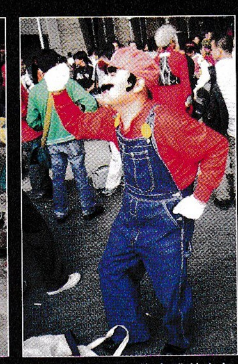
▲石田三成，扮相非常酷！


▲《战国BASARA2》众生相。


▲潘妮罗更像村姑了，拉萨王子神似！

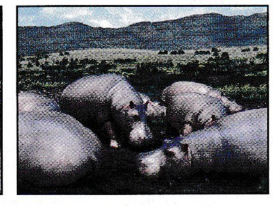

▲身材爆好的不知火舞，也是众镜头追逐的焦点。


▲绫里千寻大姐，身后那是风魔小太郎么？感觉身材有些怪……


▲马里奥大叔，您在跳什么舞？还是正打算跳起来顶蘑菇？







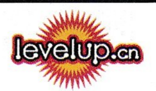
COVER STAFF
封面：TOKYO GAME SHOW 2006
封面设计：周仁龙

LeveL 14
2006.10A

LEVELUP
游戏城寨

策划：levelup.cn　制作：《游戏城寨》编辑组
读者服务：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱　邮编：730010
电话/传真：0931-4863066

CONTENTS
目录



自从岩田聪社长宣布9月公开Wii发售日及售价的那一刻起，游戏业内人士和众多玩家就一直在期待着这一天的早日到来。在经历了无数传言和漫长等待的洗礼后，任天堂终于打破了沉默，随着东京、纽约和伦敦三场发布会的召开，三个国家和地区Wii的售价和发售日也最终被大白于天下。



三场发布会分别公开了Wii主机在各个地区的不同售价和发售日，同时还公布了三个地区对应的首发游戏名单以及Wii虚拟主机计划的具体细节。Wii在日本和美国的首发游戏数量分别为16款和21款，在欧洲预计将有15到20款游戏首发。Wii在美国的发售日先于日本，首发游戏数量也比日本要多，从中我们不难看出任天堂对美国市场的重视程度，同时也从另一个方面证明，任天堂美国方面在Wii首发准备工作的进行上走在了前面。

Wii首发游戏中，任天堂第一方的《塞尔达传说 含光公主》在全球与主机同步首发，无疑是Wii最大的看点，而众多第三方厂商的作品也同样为Wii的发售提供了有力的保证，育碧的《赤钢铁》、Activision的《使命召唤3》和EA公司的《极品飞车 卡本峡谷》无疑进一步强化了Wii首发软件的阵容。



Wii欧洲首发游戏名单（预定15–20款）		
游戏译名	游戏原名	发行厂商
塞尔达传说 含光公主	The Legend of Zelda：Twilight Princess	任天堂
Wii Sports	Wii Sports	任天堂（随主机发售）
雷曼 疯狂兔子	Rayman Raving Rabbids	育碧
赤钢铁	Red Steel	育碧
极品飞车 卡本峡谷	Need for Speed：Carbon	EA
超级猴子球 香蕉闪电战	Super Monkey Ball：Banana Blitz	世嘉

Wii日本首发游戏名单（16款）		
游戏译名	游戏原名	发行厂商
超执刀墨丘利神之杖NEO	超执刀カドゥケウスNEO	ATLUS
Elebits	Elebits	KONAMI
街KURU DOMINO	街クル ドミノ	SUCCESS
Necro–Nesia	ネクロネシア	SPIKE
超级猴子球 猴子大集合	スーパーモンキーボール ウキウキパーティー大集合	SEGA
SwingGolf PANYA	スイングゴルフ パンヤ	TECMO
Wing Island	Wing Island	HANDON
コロンリンパ	コロンリンパ	HANDON
SD高达 革命	SDガンダムREVOLUTION	NBGI
绿日的达人	绿日の达人	NBGI
宠物蛋的闪亮大总统	たまごっちのピカピカだいとーりょー!	NBGI
赤钢铁	レッドスティール	Ubisoft
Wii Sports	Wii Sports	任天堂（随主机发售）
手舞足蹈 瓦里奥制造	おどるメイドインワリオ	任天堂
塞尔达传说 含光公主	ゼルダの传说 トワイライトプリンセス	任天堂
第一次的Wii	はじめてのWii	任天堂

Wii美国首发游戏名单（21款）		
游戏译名	游戏原名	发行厂商
塞尔达传说 含光公主	The Legend of Zelda：Twilight Princess	任天堂
疯狂卡车	Excite Truck	任天堂
Wii Sports	Wii Sports	任天堂（随主机发售）
使命召唤3	Call of Duty 3	Activision
漫画英雄 终极联盟	Marvel：Ultimate Alliance	Activision
职业垂钓锦标赛	Rapala Tournament Fishing	Activision
托尼霍克Downhill Jam	Tony Hawk's Downhill Jam	Activision
世界纸牌集锦	World Series of Poker	Activision
超执刀	Trauma Center：Second Opinion	ATLUS
麦登橄榄球07	Madden NFL 07	EA
极品飞车 卡本峡谷	Need for Speed：Carbon	EA
Elebits	Elebits	Konami
超级猴子球 香蕉闪电战	Super Monkey Ball：Banana Blitz	世嘉
炽天使 二战飞行中队	Blazing Angels：Squadrons of WWII	育碧
孤岛惊魂 复仇	Far Cry：Vengeance	育碧
GT职业赛车	GT Pro Series	育碧
怪物四驱 世界之旅	Monster 4x4：World Circuit	育碧
狩猎季节	Open Season	育碧
雷曼 疯狂兔子	Rayman Raving Rabbids	育碧
赤钢铁	Red Steel	育碧
分裂细胞 双重间谍	Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	育碧



Wii首发套装内容一览

- ●Wii主机×1
- ●Wii标准控制器（遥控器手柄，附带挂绳）×1
  单价：3800日元/39.99美元/39欧元/29英镑
- ●Wii扩展控制器（双节棍手柄）×1
  单价：1800日元/19.99美元/19欧元/14英镑
- ●Wii专用AC变压器×1
- ●Wii专用AV线×1
- ●Wii主机专用底座×1
- ●Wii主机专用辅助面板×1
- ●Wii专用动作传感器×1
- ●传感器底座×1
- ●五号干电池×2
- ●游戏软件《Wii Sports》×1
- ●经典控制器（单独贩卖）
  单价：1800日元/19.99美元/19欧元/14英镑

Wii发售日及售价一览			
首发地区	主机售价	发售日	游戏软件售价
日本	25000日元	12月2日	4800–6800日元
北美	249.99美元	11月19日	49.99美元–59.99美元
欧洲	249欧元/179英镑	12月8日	49–59欧元/34–39英镑

虚拟主机游戏售价（按照任天堂销售的点卡核算，2000点售价20美元）			
地区	FC（NES）	SFC（SNES）	N64
日本	500日元	800日元	1000日元
北美	5美元	8美元	8美元
欧洲	售价目前未定		

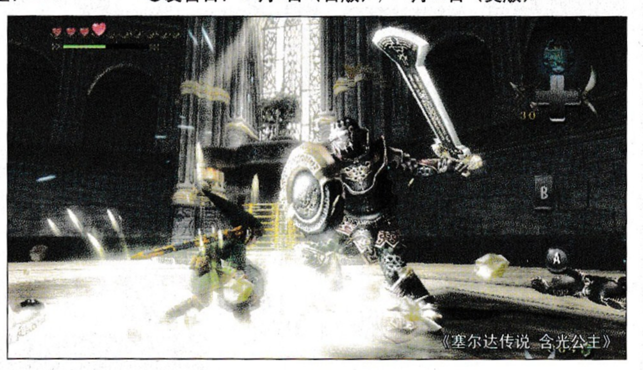
Wii首发游戏介绍



塞尔达传说 含光公主/The Legend of Zelda: Twilight Princess

●厂商：任天堂　●类型：ACT　●发售日：12月2日（日版）/11月19日（美版）

毫无疑问，本作是任天堂首发最致命的武器、神作中的神作。从任天堂日本发布会上公开的新游戏影像来看，游戏保持了系列一贯的高素质。玩家通过动作感应手柄可以尽可能逼真地模仿真实垂钓、挥剑和射箭等动作。对于那些不喜欢大幅度挥动手柄的玩家，也完全可以通过轻轻地摆动手腕来达到同样的效果。总而言之，本作是Wii首发游戏中最不容错过的一款作品。


《塞尔达传说 含光公主》

Wii Sports/Wii Sports

●厂商：任天堂　●类型：SPG　●发售日：与Wii同捆发售

《Wii Sports》，特别是Wii的网球游戏恐怕是任天堂在发布会上用来演示Wii的理念和机能使用的最为频繁的一款作品，其代表性和重要意义自然也就不言而喻了。本作共包含了棒球、网球、保龄球、拳击和高尔夫5个体育游戏，而玩家还可以在游戏前制作属于自己的个性头像在游戏中使用，相信这是最能体现Wii“游戏属于每个人”这一理念的游戏作品了。


《Wii Sports》





手舞足蹈 瓦里奥制造/WarioWare Smooth Moves

●厂商：任天堂　●类型：ACT　●发售日：12月2日（日版）/11月19日（美版）

以操作方法新颖另类而闻名的“《瓦里奥制造》系列”最新作，《手舞足蹈 瓦里奥制造》的操作方法也打破了现有游戏的常规，将会有挥、转、扭等多达15种以上的操作方法。而且还有不少游戏在利用手柄的同时，还要以形体动作进行配合的组合型操作方式，游戏娱乐之余又能强身健体，岂不是一举两得！



《手舞足蹈 瓦里奥制造》

赤钢铁/Red Steel

●厂商：育碧　●类型：ACT　●发售日：12月2日（日版）/11月19日（美版）

育碧耗费巨资开发的《赤钢铁》，其剧情设定在一定程度上受了好莱乌电影《杀死比尔》的影响，主线基本上是以传统的黑帮电影为框架制作。虽然剧情设定比较简单，但游戏中每个人物的刻画都十分深刻，弥补了采用相对老套的黑帮题材所带来的弊端。除此之外，独树一帜的游戏方式、枪剑结合的爽快游戏体验，使得这款游戏将成为不同于以往任何一款黑帮题材动作游戏的全新作品。



《赤钢铁》

《极品飞车 卡本峡谷》

极品飞车 卡本峡谷/Need for Speed: Carbon

●厂商：EA　●类型：RAC　●发售日：12月2日（日版）/11月19日（美版）

《卡本峡谷》在继承系列前作《头号通缉》和《地下狂飙》的基础上，增加了许多全新的要素。比如经过重新设计的“地图争霸模式”，玩家可以通过比赛来取得各个区域的控制权，当控制了一个区域后就可以在游戏时获得额外的奖励；而新增的“峡谷竞赛”模式也很有意思，要求玩家在侧临万丈深渊的一条狭窄公路上比赛，挑战竞速的极限。在游戏中，玩家要与队友一起协作比赛，而团队中每名队员都拥有各自的特点和性格，不论是充当前锋的“先行者（Drafters）”，还是为玩家保驾护航的“护航者（Blockers）”，如何有效地排兵布阵无疑是制胜的关键。



风速报道

TEXT BY 风间仁 & 六段音速

9月6日 星期三

硬件 PS3欧洲延期发售，零件量产无法实现

◇任天堂官方近日正式公开了NDS用MP3播放器，任天堂官方宣布，该产品不久将在北美、欧洲以及澳洲地区发售。该播放器可适用于NDS、NDSL、GBA SP以及GBM，售价为29.99欧元，可能在今年的10月2日左右与NDS的Opera网络浏览器同时发售。

◇近日，Square Enix公司遭到台湾智冠科技有限公司的指控，很可能将面临378万美元的巨额赔偿。智冠公司控告Square Enix公司违反了一份双方于2004年签定的合同，这份合同中主要涉及了一款由Square Enix授权的MMORPG游戏的运营问题，由于在合同有效期内Square Enix没有能够及时地提供这款游戏的源代码等至关重要的信息，使得游戏的发行遇到了极大的困难。智冠公司要求Square Enix赔偿由此造成的损失共计378万美元。

硬件 PS3首发数量减半，年内只卖200万台

◇育碧公司总裁Yves Guillemot近日对媒体透露，育碧计划推出一款名为《生存》（暂名）的动作游戏，将在多个次世代主机平台推出。Guillemot在谈话中没有透露具体都包括哪些主机，但他确认游戏的发售时间为2007年。Guillemot透露说本作是一款挑战玩家生存能力的游戏。玩家不仅要在游戏中面对具有毁灭性破坏力的恐怖大地震的袭击，还要发挥所有生存的本能在艰苦的环境中生存下来。同时，与游戏中其他伙伴的协作和相互依赖也是必不可少的。

◇根据Sony Ericsson产品和应用程序计划部门高级副总裁Rikko Sakaguchi透露的消息，SE正在进行一项与"PlayStation Phone"有关的秘密计划，这项计划将在不久后公开。据悉，该项计划并非是要制作一个新的游戏设备，而是要在新产品中整合游戏与通讯功能。

9月7日 星期四

软件 育碧正式公开革命性次世代FPS《迷雾》

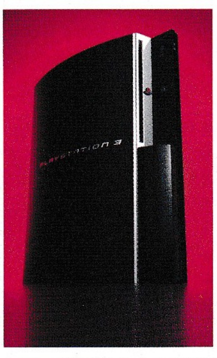
◇近年来一直萎靡不振的雅达力公司今天正式宣布，将任命在电子娱乐产业有多年从业经验的David Pierce担任总裁兼首席执行官，任命立即开始生效。他将接替前首席执行官Bruno Bonnell担当公司的管理工作。David Pierce在电子娱乐界有着长达20年的管理经验，曾任职于多家大型跨国企业。总之，希望Pierce的到来能为雅达力这个美国老牌游戏开发商带来一丝新气象。

9月8日 星期五

◇对于PS3欧洲首发延期一事，Xbox英国部门的负责人Neil Thompson表示："我们深知全球同步发售有多难，因此我们对索尼取消原来计划并不感到吃惊。"

另一方面，任天堂公司美国分社的发言人对于PS3主机在欧洲延期发售只是平淡的表示："Wii将会在今年的第四季度发售，目前进展一切顺利，任天堂预定到明年3月31日为止将向全球出货600万台Wii主机。"

硬件 PS3欧洲延期发售，零件量产无法实现



索尼官方今天正式宣布，由于PS3关键部件的短缺导致蓝光光驱的大批量生产无法达到预期数量，PS3的欧洲首发日将由原先的11月17日延期到2007年3月，但日本和美国的发售日不会改变。尽管这个消息对于本就令人担心的PS3首发无疑是雪上加霜，但索尼官方依然表示，到明年3月底以前，索尼有信心完成600万台PS3出货的目标。

以下是此次延期的官方新闻稿：

索尼电子娱乐有限公司欧洲分公司（SCEE）今天正式宣布，公司将修改PlayStation 3电脑娱乐系统在欧洲、俄罗斯、中东、非洲和大洋洲的的发售日，原定的2006年11月17日发售日将延期到2007年3月。

日本和美国的PS3主机发售日将不会更改，依然和先前公开的11月11日和11月17日保持一致。

此次SCEE销售范围内PS3主机发售日的更改，主要原因是索尼集团蓝光二极管的大规模生产延期，因此导致了PS3主机所必须的关键部件无法按时完工。

索尼公司此前公开的在2007年3月结束的财政年度内，PS3主机全球出货量达到600万台的目标依然没有改变。

levelup 网友评论

评论1 能买到自然是最好，但是这样一而再再而三的推迟、延期，况且是在屡次作出承诺的情况下出现这种问题，这对公司的颜面、信誉会造成不少的损害。（by 35楼）

评论2 这还只是骗局一步一步被揭穿的开始，从主机缩水，手柄的倒退，到蓝光DVD的推迟推出，索尼PS和PS2时代机能演示的骗局大家还没受够么，呵呵，机能无所谓，拿出好游戏才是真的！（by 51楼）

硬件 PS3首发数量减半，年内只卖200万台

索尼官方今天正式宣布，到2006年年底，PS3在美国和日本将只发售200万台主机，比先前索尼公布的400万台计划缩减了整整一半。SCE社长久多良木健是在SCEE宣布PS3欧洲首发延期到明年3月的消息后公布这一决定的。久多良木健还透露，PS3在美国的首发当天，索尼将只提供40万台PS3主机，而日本方面首发当天也只有10万台左右的供货。

levelup 网友评论

评论 恐怕最害怕的还是久多本人吧，自己亲手创造的品牌不断传出不利消息，对于创造者来说的确是件可悲的事。我感觉索尼自身也在动摇，这仗打得很没把握，一再改变决定也是逼不得已。（by 59楼）

软件 育碧正式公开革命性次世代FPS《迷雾》

育碧今天正式宣布，将推出一款全新概念的次世代FPS游戏《迷雾（Haze）》，本作将由育碧发行，Free Radical公司负责开发。游戏预定于2007年初登陆PS3、Xbox 360和PC平台。

故事讲述了在25年后的未来，各国政府开始广泛接受以雇佣兵为主要战斗力的军队理念，而大型的跨国雇佣兵企业也相继发展壮大起来，这其中尤数掌握高科技军事技术的国际雇佣兵企业Mantel公司最为强大。拥有生产致命武器的先进技术，同时又掌握着最前沿的生化医学科技的Mantel公司的雇佣兵在战场上所向无敌，很快成为了各国恐怖分子、独裁者以及反政府武装最为惧怕的力量。

玩家在游戏中将扮演Mantel公司新近招募的一名新兵Jake Carpenter，首次执行任务便被派往了处于内战纷争中的南美洲某国。Carpenter受命在那里消灭与当地政府作对的反政府武装势力Promise Hand。听来顺理成章的理由，任务起初也进行的异常顺利，但随着事态的一步步发展，Carpenter逐步发现事有蹊跷，渐渐地，一个巨大的阴谋浮出了水面……



levelup 网友评论

评论1 又一个航母级别的游戏公司正在诞生，加油吧，顺便也加入体育游戏的开发吧。（by 10楼）

评论2 其实FPS不是不好，关键是现在无论媒体还是玩家的心态都不正，一味追求画面特效。试问，这又和TV游戏界一味追求CG而忽略游戏性有什么区别？（by 26楼）

软件 PS3《F1锦标赛》最强画面与最新数据的完美结合



PS3版《F1锦标赛(暂定)》是惟一获得"Formula One Management(FOM)"授权的系列最新作。游戏名称从本作开始也改为"Chanpianship"。

由于平台转移到PS3,因此游戏画面大幅提升。每一台赛车上使用的多边形数是PS2版的20倍,之前作品中看不到的引擎、冷却系统等车内部部件也将完全再现。铝、铁、布等材质的质感大大增加。游戏中登场的共22名赛车手,全部都是利用激光扫描仪来扫描出来的3DCG数据,游戏中的车手、赛车的数据,都是来自于最新赛季的真实数据。

游戏中加入了轮胎磨损系统,在比赛过程中会显示轮胎的温度,在转弯等过程中轮胎温度会增加。另外,游戏中的解说采用了现役的知名解说员,使玩家在比赛过程中可以感受到真实赛车比赛的气氛。

levelup 网友评论

评论1 画面无可挑剔,如果环境营造和真实度类似GT的真实度都能够很好体现的话,对F1车迷来说已经是神作了!(by 36楼)

评论2 远景看上去更真的没区别,但是拉近了距离之后还是能看到些游戏的影子,不过这只是个开始,在未来还有比这更NB的游戏在等着我们!(by music.snake)

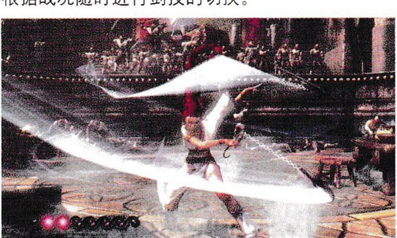
软件 PS3《天剑》掌握人类命运的女战士降临

PS3游戏《天剑》是以女性剑士为主人公的A·AVG游戏。最早在今年5月份的E3展上公布,以奇幻的世界观和华丽的游戏画面赢得了广大玩家的关注。

游戏讲述了企图征服世界的"KING"一族,率领强大的军队想要吞噬世界上的一切。就在这时,神告诉某一族的族人,"在炎马之年将会有一名背负宿命的男孩在此地出生,他利用"神之剑"来拯救这个世界,带领人们脱离苦海。"

但是,与神的预言恰恰相反,出生的婴儿却是一名女孩子。因此民众都叹息救世主没有出现在他们面前,反而开始憎恨这个女孩子是毁灭世界的灾祸,而这位女孩子就是本作的主人公。她为了改变自己的命运,通过刻苦的训练最后成为了一名女性剑士,带着神秘之剑"Heavenly Sword"开始了与KING军的战斗。

本作的特征就是主人公的剑"Heavenly Sword"的使用方法。"Heavenly Sword"在游戏中共有三种形态,分别为可迅速攻击的"Twin Swords(二刀流)",攻击范围广泛的"Chain Swords(锁剑)"和攻击力强大的"Power Sword(大剑)"。三种剑技随时都可以进行切换。战斗中不仅有一对一的单兵作战,也有对抗敌方全军的大规模战斗,玩家需要根据战况随时进行剑技的切换。



levelup 网友评论

评论1 要是出个PS2版就好了,就算人物少点,场景小点也没关系,只要操作感在就可以了。(by 20楼)

评论2 20楼的,你想玩的这种游戏在现有主机上还有很多,推荐Xbox的《忍龙》、PS2的《忍》。(by 21楼)

软件 Spike发表PS2新作《艾尔梵迪亚物语》

Spike公司近日公发表了一款PS2新作《艾尔梵迪亚物语》,并在官方网站中公开了游戏的故事背景以及剧情。本作是一款S·RPG游戏,游戏的人设由漫画家藤原カムイ担任。

背景

在远古时代,世界是由两位神创造的。一个是光之神·古匀,另一个是暗之神·吉亚兰。两位神并不侵犯对方的领域、互相尊重、和平的生活着。

由于一个小小的冲突,两个神开始争斗起来。他们之间的战争非常激烈,最后以双方同时毁灭的方式结束了这场战争。但这场战斗所带来的隐患才刚刚开始。由光之神统治的被太阳照射的领域——平地和海边,与由暗之神统治的被影子覆盖的区域以前是互不干涉的,而死斗的结果使两个领域混合在一起,成为了人类现今赖以生存的河川、湖泊等新的产物。

艾尔梵迪亚之地就像讲述着当年两个神之间的战争一样,存在着寄宿两个神灵魂的肉体碎片。在经过了漫长的岁月,人们为了获得"神之碎片"开始在各地展开战争。



故事

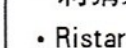
艾尔梵迪亚是由伊迪亚、卡斯特尔、鲁门的三个联合国家所构成。主人公阿修雷是艾尔梵迪亚东南部卡斯特尔国领主的儿子。从9岁开始作为皇太子查尔斯的警卫在艾尔梵迪亚首都鲁门生活。

故事就在阿修雷从鲁门回到卡斯特尔招待同伴举行宴会时开始。平时性格明朗活泼的阿修雷,在卡斯特尔民众中的声望也很高。在这喜悦的宴会中突然传来不幸的消息,大陆北部的格内斯军开始侵略首都鲁门。阿修雷决定立刻前往鲁门,保护首都以及皇太子。

levelup 网友评论

评论1 越到PS2的末期,越有可能出现高素质的游戏作品,相信会出现一批水准比较高的好游戏的。(by 8楼)

评论2 次世代主机刚刚推出,开发商要逐步适应,相比之下已经成熟的PS2更有可能会涌现好的作品。(by 15楼)



9月9日 星期六

◇以制作"《召唤之夜》系列"而闻名的游戏制作公司FLIGHT PLAN今天发表了原创S·RPG新作《龙影符》,这是FLIGHT PLAN公司首款独立制作并发行的游戏作品。对应机种为PS2,预定于2007年1月发售,更多详细情报将在不久后陆续公开。

◇微软公司9月8日正式宣布,Xbox 360的首批廉价软件"Xbox 360白金典藏"的第一弹(5款作品)预定于11月2日正式在日本市场发售。第一弹包括《极品飞车 头号通缉》《摔跤玫瑰XX》《大家来派队》《哥谭赛车计划3》《九十九夜》5款作品,售价均为2940日元。

◇原本预计今年夏天登陆Xbox 360平台的《装甲核心4》,不仅发售日几次变动,前不久甚至还传出了游戏的Xbox 360版取消开发的消息。近日,根据最新消息显示,本作的PS3版发售日再度延期,由原先预定的2006年11月中旬推迟到2006年12月左右,因此注定将无缘PS3首发。

9月10日 星期日

◇英国的大型游戏零售商近日对媒体透露,微软将在今年圣诞假期期间以199英镑的价格销售X360专用HD DVD播放器,此外还同捆赠送两款HD DVD电影。另外,该消息来源还透露,微软目前为X360+HD DVD豪华版同捆套装制定的价格不会超过400英镑,甚至有可能低于375英镑。

◇育碧今天正式公布,人气FPS游戏《彩虹六号》系列的最新作《彩虹六号 维加斯》将登陆索尼掌机PSP平台,这也是该系列首次把逼真的反恐游戏主题和精彩的多人连机对战带到PSP上。育碧公司表示,PSP版的《维加斯》目前正在由育碧加拿大公司负责开发,预计将在今年圣诞假期时与玩家见面。

此外,《维加斯》还将同时登陆索尼PS3和微软X360两大次世代主机,但与本作的次世代主机版有所不同的是,PSP版将具备许多独有的全新内容和游戏角色。玩家将率领反恐小队阻止恐怖分子的阴谋,从毁灭的边缘拯救全球第一赌城拉斯维加斯。

9月11日 星期一

软件 PS3《F1锦标赛》最强画面与最新数据的完美结合

◇Xbox 360竞速游戏《哥谭赛车计划4》预定于2007年末至2008年初之间在欧洲地区发售。这则消息是在标志公司所举办的"标志设计大赛2007"的官方网站中公开的。标志公司表示,在"标志设计大赛2007"获得冠军的概念车体将会在《哥谭赛车计划4》中登场,另外还将会制作成真实的汽车在2007年法兰克福汽车展中亮相。

软件 PS3《天剑》掌握人类命运的女战士降临

◇光荣公司今天宣布,原定于10月5日发售的PS2游戏《战国无双2 帝国》的发售日延期至2006年11月16日,售价不变。光荣官方对此次延期的解释是"提高游戏品质"。本作之前已经经历一次延期,当时是由9月28日延期至10月5日。

软件 Spike发表PS2新作《艾尔梵迪亚物语》

9月12日 星期二

◇最近ESRB(Entertainment Software Ratings Board)公开了一份世嘉为任天堂虚拟主机提供的游戏名单。

- 海豚历险记/Ecco the Dolphin
- 兽王记/Altered Beast
- Toe Jam & Earl
- 战斧/Golden Axe
- 宝石方块合集/Columns
- 刺猬索尼克/Sonic the Hedgehog
- Ristar



硬件 PS3美国首发60GB版本占8成，PS2还可以再服役4到5年

事件 久多良木健承认索尼的硬件生产能力正在倒退

9月13日 星期三

◇索尼今天公开了圣诞假期市场战略的第一项计划，宣布将从美国当地时间9月13日开始，推出新版本PSP娱乐套装。该娱乐套装除主机外还包括一根1GB记忆棒、一张PSP游戏《越野四驱车》和一张UMD电影《狗镇议员》，该娱乐套装售价249.99美元。

◇Activision公司宣布，《使命召唤2》从去年首发到现在，在美国的销量已经突破了100万大关，本作将作为Xbox 360平台上首款在北美地区销量达到百万级的游戏而被载入史册。根据NPD提供的统计数据，《使命召唤2》在北美地区的销量已经超过了100万份，而公司到目前为止，光是通过Xbox Live提供的游戏地图和更新下载这一项的收入就已经达到了百万美元。

◇最新一期日本游戏杂志《FAMI通》公开了tri-Ace公司为Xbox 360开发的新RPG游戏《无尽隐秘》。这是一款"即时战略RPG"作品，制作人是tri-Ace的董事长五反田义治。从杂志所公开的游戏设定画来看，游戏背景设定为幻想世界。

9月14日 星期四

◇Square Enix近日正式公开了NDS游戏《最终幻想XII 亡灵之翼》，本作是《最终幻想XII》的派生作品。主人公是梵和潘妮罗，故事讲述了二人作为"空贼"在未知大地"浮游大陆"上的冒险故事。作为空贼的梵，驾驶着获得的飞空艇"自由之翼"进行冒险，而潘妮罗则一直守护在梵的身边。

软件 "触控动作RPG"《美妙世界》登陆NDS

◇《王国之心II 最终混合版》将采用美国迪斯尼公司的声优进行英文配音，并且将会加入新要素。
从目前公开的情报来看，本作将会增加一位敌我不明的新角色。另外，GBA版《王国之心 记忆之链》中的卡片战斗系统似乎也会在本作中登场。

◇根据来自中国台湾省的光学配件生产商的消息，微软已经开始着手开发新一代配备有内置HD DVD光驱的Xbox 360主机，可能将于今年年底正式开始投产。
这种内置型HD DVD光驱只能用来播放电影等视频资料，而无法用来运行游戏软件。据悉，微软已经开始就此事开始寻找合作伙伴，如果一切进行顺利的话有望在明年上半年左右发售。

◇任天堂现有主机上最有影响力的一款大作《塞尔达传说 含光公主》将再次延期。值得庆幸的是，此次NGC版的延期的时日并不是很漫长，任天堂官方确认，NGC版《含光公主》将在Wii美国首发后不久，于12月11日在美国上市。

9月15日 星期五

◇任天堂官方近日正式确认，最终版本的Wii主机将只能对应12厘米Wii光盘和8厘米NGC光盘，任天堂在开发的最后阶段取消了原先设计的DVD外接播放设备的计划。
任天堂官方表示："任天堂最初计划要为Wii生产一种外接的DVD播放器，但鉴于最近一段时间DVD播放器的价格大幅下降且已经非常普及，因此任天堂认为没有必要再生产这种设备来增加玩家的负担和产品的成本。"

9月16日 星期六

硬件 Wii开发机实物照片首次曝光

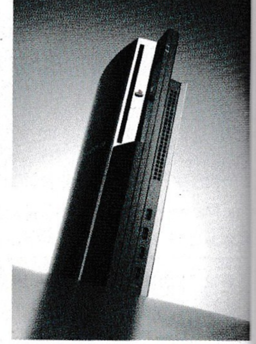
软件《死神 白刃闪烁之圆舞曲》登陆Wii平台

硬件 PS3美国首发60GB版本占8成，PS2还可以再服役4到5年

在近日的一次有业界分析专家参加的会议上，SCEA公开宣布，PS3的最终装配工作将在9月底正式开始，其中40万台PS3主机将通过海路被直接运往美国准备11月17日PS3北美地区的首发。此外SCEA还透露，索尼打算通过空运的方式，在今年年底以前再为美国市场输送80万台PS3主机。

SCEA在会上还公开了PS3首发期间不同版本在美国市场的大致分配情况，据悉，索尼为美国的零售商分配的20GB和60GB两个版本的PS3主机所占比率大约为1：4，60GB版PS3将占到供货总数的80%左右。

SCEA还透露，在2006年内，PS3的出货数预计只有240万台左右，与当初宣布的400万台差距甚远，但索尼对明年3月底PS3全球出货600万台的目标依然显得信心十足。SCEA官方表示，只要蓝光光驱的配件供应问题得到改善，那么到明年某月份的时候，PS3的平均月产量将有望达到120万台。



此外，索尼在会上再次强调了PlayStaion系列品牌10年生命周期的理念，并表示PS2目前已经在市场上销售了6年，索尼希望它能够继续服役4-5年的时间。

levelup 网友评论

评论1 寿命是长，不过每台主机的寿命不长，PS系主机总是比别的主机容易坏，应该不仅仅是因为玩的多吧？（by 26楼）

评论2 4、5年不太指望了，反正个人感觉明年一出战神2以后，PS2上就没有什么让人觉得期待的游戏了。不过如果再出现当年PS最末期VP那样的神作的话……哈哈，期待PS2的最后一款RPG大作，VP三，无限YYing……（by 11楼）

事件 久多良木健承认"索尼的硬件生产能力正面临倒退"

继PS3欧洲首发延期后不久，SCEA今天又确认PS3年内出货只有240万台左右，当初索尼夸下海口，年内PS3出货400万台，现在却不得不再食其言，这种出尔反尔的行为导致索尼在欧洲乃至世界范围内的品牌形象受到了不良影响。SCE首席执行官久多良木健最近在谈到这一问题时也不得不承认，PS3首发危机使得公司陷入了次世代战争的矛盾中心。

久多良木健近日在接受英国路透社记者采访时出人意料地坦言道："如果你问我索尼的硬件生产能力与原先相比是否正面临倒退，那么现在恐怕我不得不承认这个事实。"这是自SCE在E3公布PS3全球首发计划以后久多良木健首次放弃强硬立场，以直率的态度面对PS3首发延期和产量下降等负面消息。

levelup 网友评论

评论1 我还是支持索尼的，因为只有PS系的游戏给我的感动最多也最深，其实我更希望索尼能独大，因为那样我就可以只买这一台主机就玩到更多的经典游戏了。（by 20楼）

评论2 索尼最近麻烦不断，但这并不意味着全球玩家就不买PS3的帐，毕竟这个品牌还是有相当的号召力的，PS和PS2上让人称道的好作品为PS3奠定了坚实的基础。（by 41楼）

软件 "触控动作RPG"《美妙世界》登陆NDS

Square Enix公司正式发表了一款NDS原创RPG作品《美妙世界》，本作是由《王国之心》系列制作人员制作的"触控动作RPG"。

本作的故事背景设定为现代，故事发生在繁华的涉谷街头，主人公内克是一位精通读心术的少年，他与在街头相遇的少女西姬一起卷入了神秘的强制游戏中，此外还有另外3位同伴角色登场。

游戏的战斗系统目前尚未明了，从公布的画面来看，本作的战斗将是前作未有的全新战斗系统。玩家将在上下两屏幕中同时进行战斗，而双方的战斗又会彼此产生影响。本作的人设是野村哲也。

levelup 网友评论

评论 掌机还说的过去，问题是家用机这边也变了，一方面DQ的外传明明可以做成PS3的却给了Wii，而DQ9明明开发了却不说平台，不是观望是什么呢？3A也史无前例的给360弄了一部大作，而微软内部也信心十足的说FF13会有1部360的外传。SE变了，量产化了。（by 4楼）

硬件 Wii开发机实物照片首次曝光

国外媒体近日从某游戏开发小组那里获得了一组Wii的开发机实物照片，从照片中我们可以看到，除了绿色的外壳有些不同以外，开发机的主体与我们在E3上所看到的Wii主机实物基本没有什么差别。Wii在北美、欧洲和日本的发售日都已经确定，对于玩家们来说，剩下的就是耐心等待Wii的发售日的到来了。





levelup 网友评论

评论1 这个颜色让我想起了以前的大力神（变形金刚）……（by 24楼）

评论2 好漂亮啊！绿色的我还是第一次看到！不过我最喜欢的是红色的！（by 21楼）



软件《死神 白刃闪烁之圆舞曲》登陆Wii平台

继《超级猴子球 香蕉闪电战》以后，世嘉再为任天堂新一代主机Wii带来一款新作，根据同名热播人气动画改编的《死神 白刃闪烁之圆舞曲》（暂名），据悉，这款游戏将于今年年末在日本发售。

世嘉是于今天在日本召开的发布会上公布这款游戏的新情报的，根据世嘉官方的介绍，玩家在游戏中可以用Wii的手柄来模拟游戏中包括砍、刺等等各种动作，而且不同的动作还可以进行组合。



另外，世嘉官方还透露，在Wii版的《死神》中将会有全新的角色登场，这个名叫アルトゥロ的新人物将以黑崎一护的敌人身份登场。该角色的原形设计由《死神》系列的原作者久保带人负责，而为其配音的声优则是在日本人气十足的关智一。关于本作的进一步消息，世嘉官方将在接下来的几周里陆续公开。

levelup 网友评论

评论1 哈哈，拿着Wii的手柄说万解是什么感觉？一定很傻吧，啊哈。（by 29楼）

评论2 要使用个"瞬步"怎么出找啊？万解呢？（by 16楼）

评论3 干脆让老任出个对应语音的Wii手柄得了，想出招的时候可以用动作配合声音，肯定超帅！（by 31楼）

软件 PS3游戏软件实物初次公开





自从今年E3以来，PS3主机和众多PS3游戏纷纷在媒体和公众面前亮相，但至今我们还没有见过一款真正官方的PS3游戏封面设计。近日，SOE终于对外公开了第一款PS3游戏封面设计图，《未名传奇 暗黑王国》的游戏封面设计。

PS3游戏的封面在设计上与以往相比有了明显的变化。首先，与以往在PS和PS2上朴素的黑底白字的"PlayStationX"标志不同，PS3的标志采用了一种类似浮雕效果的银白色设计方案，位置也由原来的顶部移到了现在的左侧；其次，次世代存储格式蓝光DVD的标志也醒目地标在了封面的最上方。

此后不久，国外媒体又公开了几张PS3版《刺猬索尼克》的游戏实物照片，其设计风格与《未名传奇》完全一致，依然是醒目的蓝光DVD标志和PlayStation3的Logo，由此看来这种设计风格应该就是PS3游戏的统一特征了。

levelup 网友评论

评论1 还差不多，只不过那个蓝色没选好，看看蓝光DVD的电影包装就不错！（by 39楼）

评论2 对包装盒上面蓝光光碟那一块的设计略有微词，总觉得不够高档。（by 34楼）

事件 东京游戏展 2006 微软展前新闻发布会召开

微软于日本当地时间9月20日在位于东京涉谷的Cerulean Tower酒店召开了TGS 2006展前新闻发布会，会上微软Xbox 360事业部部长泉水敬出席并演讲。

泉水敬表示要继续扩大Xbox 360在日本的玩家群体，并公布了微软下一步在日本的市场战略计划将以"Do! Game, Do! Choice, Do! Live."为口号。所谓的"Game"，是指微软计划在日本推出100款游戏软件，其中包括Live Arcade游戏；而"Choice"则强调用户在使用Xbox Live时可以实现的个性化选择；最后的"Live"则强调通过游戏和Xbox Live网络实现玩家交流的功能。

会上还公开确认了Xbox 360专用HD DVD播放器将在日本发售的消息，这款播放器将于11月22日在日本发售，售价为20790日元（税后）。

会议的后半部分，微软展示了预计将在年内和明年年初登陆Xbox 360的日系厂商游戏，其中包括Konami公司的《WE10》、Capcom公司的《失落的星球 极点危机》、Bandai Namco的《信赖的钟声 肖邦之梦》以及Tri-Ace公司的《无尽隐秘》等作品。同时还宣布了人气游戏《死或生 沙滩排球2》将于今年的11月15日发售，11月22日在日本推出，售价分别为79美元和9240日元。



发布会的最后，由著名游戏制作人坂口博信演示了两款Xbox 360上最受期待的日系RPG游戏《蓝龙》和《失落的奥德赛》的新试玩版。坂口博信还宣布《蓝龙》将于2006年12月7日在日本发售，售价为7140日元，但《失落的奥德赛》的发售日和售价目前依然没有公开。

levelup 网友评论

评论1 可以看的出，微软还是在很认真的对待日本市场，期待更多日本大作（by 10楼）

评论2 为了鸟山大神！我已经做好了被放很多血的准备！（by 8楼）

◇任天堂英国分社总经理David Yarnton在任天堂欧洲新闻发布会结束后接受记者采访时确认，Wii的游戏以及网络下载等服务必须经过解码才能使用。

然而就在Yarnton接受采访前一天，任天堂美国分社负责市场及运营的高级副总裁Perrin Kaplan刚刚对媒体公开表示，任天堂第一方生产的游戏将没有区位码限制，而第三方厂商的游戏则由他们自行决定。

对此，任天堂官方今天终于给出了正式的答复。任天堂美国的一位官方发言人表示："抛开自相矛盾的报道不说，Wii的游戏将有区位码限制，第一方游戏也是一样。"

9月17日 星期日

◇任天堂澳大利亚分社于日前正式宣布，Wii将于12月7日在澳大利亚地区发售，售价为399.99澳元。主机同捆物品有Wii控制器、双节棍手柄、收录5款游戏的《Wii Sports》。另外，包括《塞尔达传说 寒光公主》等20多款游戏将会在首发日至年末之前在澳大利亚市场发售。

9月18日 星期一

◇日前，Taito公司发表了2004年开发的业务用系统基板"TAITO Type X"的后续基板"TAITO Type X2"。Taito公司的合作伙伴SNK PLAYMORE公司随即公布了3款使用这款新基板的街机大作。

首先公开的是在PS2平台推出的"《格斗之王 极限冲击》(KOF MAXIMUM IMPACT)系列"的街机板——《格斗之王 极限冲击 规则"A"》(KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION"A")。本作除了继承系列作品3D化的游戏特征之外，还将增加《格斗之王X》以后登场的新角色Ash。据悉，本作标题中的"A"除了表示街机（Arcade）之外，还表示Ash将会登场，标题LOGO中的绿色也就是Ash操纵的火焰的颜色。本作预定于2007年推出。

9月19日 星期二

软件 PS3游戏软件实物初次公开

◇SEGA公司宣布，由CHUNSOFT公司开发的"《不可思议的迷宫 风来之西林》系列"最新作《不可思议的迷宫 风来之西林DS》将于2006年12月14日发售，售价为5040日元。

◇2008年，一部以风靡全球的FPS游戏《光环》改编而成的同名电影将会与全球亿万观众见面，然而本片的导演，曾指导过《指环王》三部曲的彼德·杰克逊却一直对《光环》电影版的相关消息闭口不谈。近日，杰克逊接受了国外媒体的采访，我们也有幸能了解一些本片的最新情报。很多人都对彼德·杰克逊选择一位来自南非的短片导演Neill Blomkamp指导《光环》的做法感到不可思议，但杰克逊对自己的选择却显得坚定不移，他强调为《光环》电影版挑选的导演必须具备两个条件，首先他必须是铁杆的《光环》FANS，对担当导演一职有着迫切的愿望；其次，想成为《光环》的导演，则必须在电影指导方面有着独到的见解，而Blomkamp完全符合这两个条件。

"我们没有选择詹姆斯·卡梅隆或是雷德利·斯科特，因为我们要拍摄的是一部前所未有的影片，但它绝对是够新够酷的。"杰克逊对记者说"我们需要一个能够打破常规的导演，一位能够从游戏最原始的视角来审视拍摄工作的导演，而Neill恰好是合适的人选，我们认为他非常适合这个工作。"

9月20日 星期三

事件 东京游戏展 2006 微软展前新闻发布会召开

◇旨在培养国内视频游戏开发人才，助力中国游戏产业链的建设，微软携手四川省文化厅、成都高新区及四川华创天府数字技术有限公司共同创办了"国家动漫游戏产业振兴基地微软游戏技术平台"。该平台设立于四川省成都市，是微软与中国政府合作成立的第一个视频游戏研发机构。四川省文化厅，成都市政府领导及微软公司资深副总裁、大中华区首席执行官陈永正先生，微软游戏工作室亚洲最高负责人Akila Redmer先生出席了9月19日在四川成都举行的"微软游戏技术平台"启动仪式。





NDS平台上即将登场的"《圣剑传说》系列"最新作是全新类型的RPG，让我们去了解最新作的全新系统！

聖剣伝説 HEROES of MANA
ヒーローズ オブ マナ

TEXT BY XUN

NDS / RTS	圣剑传说 玛娜之英雄 圣剑传说 ヒーローズオブマナ	玩家年龄 全
	Square Enix／日版／1人／售价未定／发售日未定	

全新风格的"《圣剑》系列"即将登场，那就是本次介绍的NDS版《圣剑传说 玛娜之英雄》。本作是即时战略和RPG组合在一起的掌机游戏较为罕见的新类型游戏。以飞空艇为据点，前往世界各地、召唤各种怪物来打败袭来的敌人，本次介绍的是本作的主人公罗杰以及游戏的基本流程。

全新风格的"《圣剑》系列"即将登场！

Prologue

很久很久以前，玛娜之女神诞生之前的故事。

不知从哪里出现一名大魔女，将世界陷入到黑暗之中，她的名字叫阿尼斯。

魔女最后被树的守护者打败，但是据说她释放的暗黑诅咒穿越了时空。

从天而降临到整个世界，然而又产生了新的故事……

曾经世界被暗黑所陷入的时候，玛娜之女神利用玛娜之剑打败了传说中把世界引导至毁灭的灾祸之神兽，并封印在8个封印石当中。

由此以来世界再次得到了光明，被重新创造

后来玛娜之神把自己的身体化为一棵大树。

在没有人迹的遥远的圣域中，玛娜之树和这把剑，至今还在静静地守护着世界。

不知已经过了多少个岁月，

世界又将面临着危机，

无边的黑暗即将要降临在这个世界里。

在南海小岛的古之都比单……

又冷酷有锐利的魔之爪，正要撕开平静的世界。



▲罗杰和比单军是发生冲突，还是前来救援？究竟发生了什么事情呢？

罗杰 Roger

本作的主人公。非常活泼，善于处理人际关系，同时还具备了优秀的剑术和体术。罗杰是比单王国的居民，由于是义务兵役，所以他在比单军兵役两年。义务兵役的期间他要么是训练，要么就去讨伐侵入的怪物。

采用了全新系统的新作《圣剑》！

即时战略要素解说

即时战略是敌我所有兵种都同时采取行动，并进行战斗的战略游戏总称。在PC游戏中经常会看到此类游戏，但由于操作方面的问题，家用机平台上始终都没有普及起来。与敌方和我方分开来行动的回合制相比，即时战略要素的战况是时时刻刻都在改变，因此需要更加准确的反应力和更快的操作速度。

本作的剧情是按照章节来进行，每一个关卡只要满足胜利条件就能过关。那么在这里就介绍一下从进入关卡到战斗结束为止的一流程。以下所有操作都可以利用NDS触摸笔来进行。



◀有每一个场景的胜利条件都不一样，比如敌方全灭，特定敌人的击破等。

游戏的基本流程

1. 收集资材
2. 召唤怪物
3. 搜索敌人
4. 打败敌人

1 收集资材

召唤战斗用的怪物的设施建设以及怪物的召唤都需要资材。因此战斗刚开始的时候要使用采集用怪物到采集点收集资材。我军最初的根据地飞空艇上可以召唤出采集用怪物"拉比"。如果指示它们派遣采集点的话就会自动运搬资材。在游戏中不管是建筑还是召唤都需要资金，因此采集的过程可以说是整个游戏过程中最重要的环节之一。



采集点

采集点分为两种，分别是建筑用的资材采集点和召唤用的资材采集点。每一个采集点的资材数是有限的，采集全部资材之后就无法再进行采集。

采集用怪物

采集用怪物拉比是不需要资材也能够召唤的特殊怪物，主要是用来采集。虽然也可以战斗，但是战斗能力非常低。

2 召唤怪物

采集足够的资材之后可以在飞空艇内建设召唤战斗用怪物的设施。建设完成之后就花费召唤用资材来召唤战斗用的怪物。建筑物一次只能召唤一只怪物，必须等召唤结束，然后召唤出来的怪物离开飞空艇之后才能接着召唤下一只怪物。另外可以召唤的怪物总数也有上限，召唤到一定数量的怪物之后就无法接着召唤。

编成以怪物为组成的部队



◀召唤出大量的怪物。由于战斗刚开始的时候无法得知敌方的战力，因此最好事先有充足的准备再去攻击。

3 搜索敌人

编成部队之后就开始向敌方进攻。但是搜索敌人之前我方是无法得知敌人的战力也不知道敌人在什么位置。因此要派出一名侦察兵打探一下敌人的位置和战力分布。但是如果侦察兵潜入太深被敌人包围的话就无可再逃，因此建议把不需花费资材的拉比作为侦察兵打探敌人的情况。



发现大量的敌方部队！

▲一般是河川的另一边或者被城墙包围的地区经常存在敌方的部队。敌人战力不明的情况下少数部队的突击进攻是非常危险的行为，一定要先搜索敌人的大致情况后再采取进攻。

4 打败敌人

发现敌人之后就开始战斗。只要下达攻击命令，我方部队就自动对附近的敌人进行攻击，我方怪物会不断地攻击，直到打败敌人或下达其他命令。如果觉得战况不利或需要援军的时候就可以让我方怪物撤退或根据当时的情况来灵活地采用最适当的命令。



◀在有高低差的地形中进行战斗，此时从高处用弓箭来攻击就会得到最佳的攻击效果。

把敌人军团一网打尽！

▶雪原的场景中的战役。敌我方混在一起展开激烈地攻防。在这种情况下玩家的指挥能力会直接影响到战局。

TEXT BY XUN

聖剣伝説4

せいけんでんせつ

PS2 A·AVG	圣剑传说4 圣剑传说4	玩家年龄 未定
	Square Enix/日版/1人/7140日元/预定2006年12月21日	

采用了高度物理演算处理的动作要素是本作的一大魅力。本期就向大家介绍一下新公开的角色和全新的动作要素。

本系列自从1995年9月份在SFC平台上推出《圣剑传说3》以来一直没有推出过正统续作，而经过了11年后终于在PS2平台上推出"《圣剑》系列"的正统作《圣剑传说4》。最新正统续作《圣剑传说4》的最大特征就是系列首次的3D化，并且还采用了Havok社的物理演算软件，实现了"以往系列作里感受不到的新鲜感"。本次官方全新公开了新角色，同时还公开主人公艾尔迪在游戏中可以实行的各种动作要素。

掌握故事重要线索的新角色判明!

この世界がどうなろうと知ったことではない

斯特劳德 Stroud

7岁的时候就已经继位的年轻国王，现在是21岁。为了到达目的不择手段的霸道，因为想获得伊鲁贾岛中存在的"大树之种"，于是决定派遣士兵侵略伊鲁贾岛。

游戏的基本概要

本作的流程是以主人公艾尔迪和丽琪亚两个人为中心发展，玩家会操作艾尔迪来进行冒险。本作《圣剑传说4》的舞台是2006年3月发售的《圣剑传说DS 玛娜之子》的10年前的世界。在本作中，"玛娜之树"和"玛娜之圣域"等系列传统的象征不存在了，故事是从伊鲁贾岛开始。也就是说本作的故事和玛娜之树的诞生有着密切的关系，可以说是"《圣剑传说》系列"的起源点。



◀在广大的地图画面中利用华丽的动作要素去战斗以及解开迷题。

艾尔迪

小时候被"树之村"的长老收养长大的少年。



丽琪亚

出生在树之村的"大树之巫女"，也是艾尔迪青梅竹马的。

采用剑或鞭子来做出各种各样的动作

从本作开始采用了全3D的游戏画面。地图画面中设置树、推车、柱子等各种各样的东西，在游戏中这些摆设物统一称作为"MONO"。除了这些MONO以外地面、草地、河川等整个地图上的东西都拥有不同的大小、形状、重量、弹力、摩擦系数等数据。也就是说移动中的地图画面中并不单单是游戏背景，而是为主人公而准备的解开迷题的重要成分。这些都是采用了Havok社的物理演算软件所得到的结果。下面就让我们初步了解一下利用MONO来实现的各种动作要素。由于MONO的存在，使主人公的动作变得更加华丽。



斩

◀最基本的攻击方式就是"斩"，用手中的剑来砍向敌人。游戏初期最多可以连续攻击三次。



MONO

在地图画面中玩家可以使用的摆设物通称为MONO。在本作中利用MONO的动作要素非常丰富，同时也是解开迷题的重要系统。

防御



▲同样也是用剑来进行防御。另外在保持防御姿势的情况下还可以推MONO。

抓



▲利用鞭子可以抓特定的MONO和怪物。抓之后会派生出各种通常情况下做不出来的动作。

转



◀用鞭子抓到怪物之后把敌人转迷糊的动作。敌人在一定时间内无法行动。

拉



◀可以把抓的怪物拉到自己的身边，并进行近身攻击。但如果抓到大体形怪物的话，有可能被拉到怪物身边去。

投



◀把MONO或敌人扔到远处。如果事先用鞭子抓住之后再投的话，会飞到更远处。

撞



▲可以把抓到的MONO撞到敌人的身上。如果抓到的是敌人的话，将同时对抓的敌人和撞的敌人带来伤害。

艾尔迪和"树之剑"的相遇

如果看艾尔迪设定图的话就可以发现，有长长的树枝缠着他的右手。这就是给主人公带来众多动作要素的"树之剑"。在这里就介绍一下艾尔迪是以什么样的途径，才获得了这把树之剑。与树之剑的相遇给今后的艾尔迪带来什么样的影响呢？

究竟隐藏着什么样的秘密？



袭击树之村的咯利玛军



◀发现向树之村行军的咯利玛军，艾尔迪和丽琪亚迅速赶回村庄，但树之村已经被咯利玛军所占领。



◀为了向"传说中的守护圣兽"求助，两个人前往树之神殿。在前往的途中两个人发现了一颗种子。

发现一颗神秘的种子





▲当艾尔迪把这颗神秘的种子拿到手中的时候，种子突然发出了强烈的光芒，开始延伸到艾尔迪的体内，最后编成了一把剑，也就是树之剑。

树之剑和艾尔迪成为一体！

FLIGHTPLAN是曾经开发过《召唤之夜》等人气作品的以开发游戏为主的厂商，这次决定以自社的品牌推出一款游戏。其第一款作品是该厂商最擅长的S·RPG。作为首次报道，本期将为大家介绍游戏概要和登场人物，另外在介绍初步的系统。



这张图片是本作的宣传海报。主人公凯特手里拿的是被称为"MATRIX GEAR"的武器，其周围还有其他未公开的角色以及怪物。

TEXT BY XUN

▶ 战斗中间依然会发生剧情。会多数登场充满魅力的角色，有时候还会加入我方的队伍，一起并肩作战。



◀从游戏画面和最基本的战斗系统来看，本作类似于当年吸引了众多玩家的大作"皇家骑士团"系列"。

DRAGON SHADOW SPELL

ドラゴンシャドウスペル

PS2 S·RPG	龙影符 ドラゴンシャドウスペル	玩家年龄 未定
	FLIGHTPLAN／日版／1人／售价未定／预定2007年1月	

系统



在这个世界上存在所谓的"法定猎人(Variant)"。他们为了寻求古代的秘术"法定式(Matrix)"日夜展开纷争。而主人公凯特是一名法定猎人初学者，他也为了寻求法定式来到了东京·新宿最近被发现的古代遗迹当中。但是他在遗迹中遇到的却是异性怪物，能与怪物交手的惟一工具就是被称为"法定武器(Matrix Gear)"的武器。凯特用手中的武器艰辛万苦把眼前的怪物打败，但是接下来出现在他眼前的是……。

体验玩家的策略，惊心掉胆的激战

战斗系统采用了全3D化的战斗画面，战场中要考虑还有敌我方之间的位置关系以及高低差等要素，是一个很多玩家都比较熟悉的系统之一。但是在细节方面上本作加入了很多崭新的新要素，玩起来会觉得非常新鲜。本次向大家介绍的是本作中最基本的战斗要素，通过游戏画面初步地了解一下。



战斗中的行动顺序是根据敌我方的速度来决定，也就是说不管是敌方还是我方，只要是速度快就能够抢先行动。由于不采用回合制，所以速度快的角色在行动方面上会占有很大的优势。另外通过原地待机或者行动后不采取移动的话可以加快该角色的行动顺序。

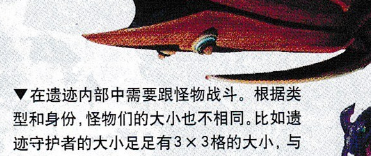
华丽的战斗演出



▶▲发动必杀技的时候会有该角色的特写，接下来会看到非常华丽的画面。

幽灵船 Phantom Ship





▲由于外形非常幽暗，所以被称为"幽灵船"。似乎是从故事的序盘开始登场，但是其目的和正式身份还没有详细公开。

▼在遗迹内部中需要跟怪物战斗。根据类型和身份，怪物们的大小也不相同。比如遗迹守护者的大小足足有3×3格的大小，与其他敌人的大小完全不成比例。





本作五大关键词

首先让我们初步地了解以下本作的五个重要关键词。以下关键词在游戏中经常出现，同时与本作的世界观以及故事有着密切联系。

关键词1 法定式 Matrix



为了实践魔法理论的公式。只要正确地解读法定式并利用它的话会获得各种由法定式所带来的恩惠。发现法定式的人即成为法定式的拥有者，这是法定猎人之间共同的默契，因此法定猎人们为了法定式日夜展开不同程度的战斗。

关键词2 法定猎人 Variant

以回收法定式为目的的遗迹调查员。他们天生就拥有优秀的身体素质和使用魔法的特殊资质，所属各种各样的组织。



关键词3 法定武器 Matrix Gear

把法定猎人使用的武器统一称为法定武器。法定猎人需要驱使法定武器才能跟怪物作战。除了作为武器以外，"法定武器"还可以利用探测仪来回收打败的怪物和在遗迹中得到的法定式资料。

关键词4 7个暗号 Seven Code



传说在本作的世界里存在一种至高的法定式，为了获得它就得获得7种暗号。只要是法定猎人都知道这7个暗号，但没有一个人能揭开其中隐藏的真意。因此就被称为"7个暗号"。

关键词5 恶魔之印 Demons Icon



散布在世界各地的古代遗迹在法定猎人之间被通称为"恶魔之印"。遗迹的最深处会存在法定式，同时还存在保护法定式的遗迹守护者。想获得法定式就必须要打败遗迹守护者。



人物介绍



凯特 Kaito Amane

年龄：17岁
武器：剑
声：宫野真守

体内有龙之力量的少年。通过几天前刚刚发生的一场事件，获得了一把需要血之契约的特殊法定武器

随火 Suihi

声：古谷彻

寄宿在法定武器被称为"心兽"的火龙。说话时的语气比较傲慢，始终认为人类是比自己下等的生物。

塔滋琪 Tatuki Amane

凯特的姐姐，同时也是一名优秀的法定猎人，她所属在叫"赛法朋克"的组织。平时会非常照顾自己的弟弟。

年龄：22岁
武器：小刀
声：佐藤朱

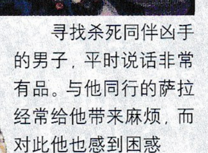
萨拉 Sarah Sacredheart



年龄：14岁
武器：溜冰鞋
声：神田朱未

为了寻找杀死父亲的仇人，跟卡维因同行的明朗少女。由于性格轻率，因此经常给卡维因带来麻烦。

卡维因 Gawain Grandheart



寻找杀死同伴凶手的男子，平时说话非常有品。与他同行的萨拉经常给他带来麻烦，而对此他也感到困惑





年龄：28岁
武器：拳套
声：高家正也

莱卡 Laika Kiriyama

不属于任何组织的法定猎人。虽然拥有非常强大的实力，但平时不喜欢说话，只是默默地完成任务而已。



年龄：23岁
武器：手枪
声：私市淳











鬼泣 4/Devil May Cry 4

□厂商：Capcom □机种：PS3 □类型：ACT □发售日：未定

在2005年美国E3游戏展中，Capcom公司正式宣布拥有无数忠实玩家的动作游戏"《鬼泣》系列"最新作《鬼泣4》将会在索尼的次世代主机PS3上推出，同时还在现场展出了一段短小精悍的CG影像，但丁独自一人在杳无人烟的雪山上耍酷。4个月后，《鬼泣4》的新影像又在东京游戏展 2005中公开，影像以摄像机的镜头为视点，再次展示了红衣银发的主人公的帅气身手。

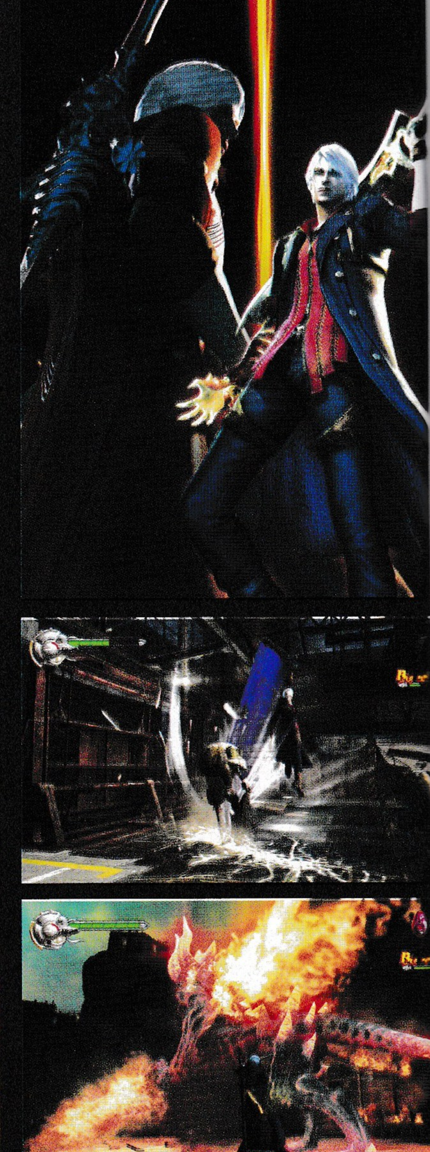
在这段影像中但丁的面貌与之前系列作品中的有些不同，对此制作人小林裕幸表示这只不过是"试验作品"并非真正的但丁，而紧接着在官方公开的游戏设定画中出现了一位同样是银发但要比但丁年轻许多的神秘角色 ，人们依稀察觉到《鬼泣 4》将会有所变化。

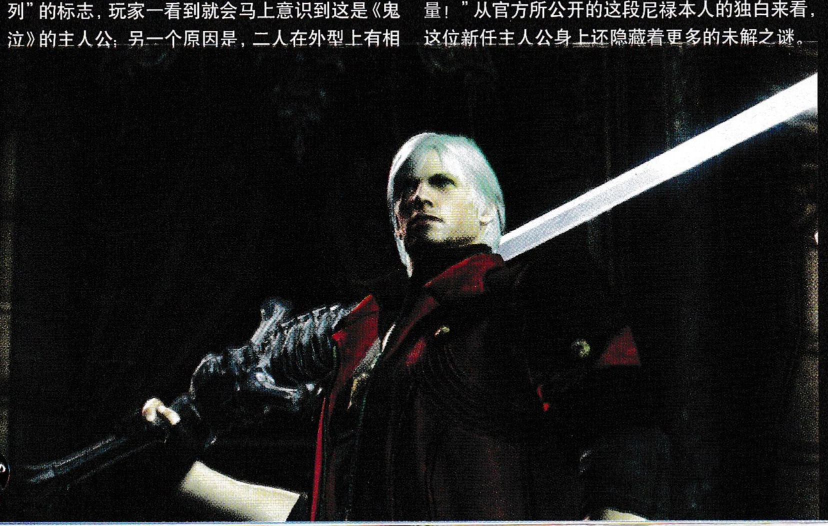
果然，时隔一年，就在东京游戏展 2006即将召开之际，Capcom 公司公开了《鬼泣 4》的真实面貌。主人公并非但丁，而是一位衣着、相貌与但丁神似的角色——尼禄(NERO)。关于更改游戏主角这一问题，担任游戏监督一职的伊津野英昭表示，但丁在前作中的实力已经达到了顶峰，而引入新的剧情和游戏方式可以在照顾老玩家的同时也吸引新的玩家。对于但丁和尼禄在外型上颇为相似这一点，制作人小林裕幸解释说原因有二，其一是经过前几作，银发红衣已经成为了"《鬼泣》系列"的标志，玩家一看到就会马上意识到这是《鬼泣》的主人公；另一个原因是，二人在外型上有相似之处实际上还隐含着其他未知的深层含义。当然，但丁也将在游戏中登场，不过是否能够操作还是个谜。但丁在游戏中扮演的是一位突然出现并残杀了尼禄同伴的神秘角色，这也就是尼禄会与但丁敌对的原因。

本作的舞台是城赛都市费尔杜那，这里的人们将古代恶魔斯巴达奉为神明，以纪念他为人类而与其它恶魔作战的英勇事迹。因此，同样以消灭恶魔为目的的组织"魔剑教团"把这里作为大本营。然而，斯巴达之子、"恶魔猎人"但丁却不知为何突然来到这里，并且大开杀戒，屠杀了众多"魔剑教团"的成员。据制作人透露，本作故事设定的时间是衔接在初代《鬼泣》之后，也就是说《鬼泣4》中的但丁还是那位发誓要为家族报仇血恨的但丁，因此"魔剑教团"必然是与但丁家族的血海深仇有着很大关联的。

新主人公尼禄同样拥有剑和枪两种武器，此外他还拥有神秘的"恶魔右手"，其中寄宿的"恶魔之力"可以将远处的敌人拉至身前。据伊津野透露，由于之前作品中当把敌人击飞后便无法进行连续攻击，因此就想到加入这个可以"隔空取物"的新系统。

"……从那天开始，我的手臂中寄居了恶魔，头脑中一直在回响着一个声音——力量，给我力量！"从官方所公开的这段尼禄本人的独白来看，这位新任主人公身上还隐藏着更多的未解之谜。





生化危机 安布雷拉历代记

BIOHAZARD UMBRELLA CHRONICLE



□厂商：Capcom □机种：Wii □类型：ACT □发售日：未定

Capcom公司早在今年E3游戏展中便宣布发表将为任天堂的次世代主机Wii制作一款“《生化危机》系列”最新作，近日，Capcom公司公开了本作的正式名称——《生化危机 安布雷拉历代记》，并表示这是一款运用Wii独特的动作感应控制器进行操作的全新作品，因此不会在另两款次世代平台PS3和Xbox 360上登场。

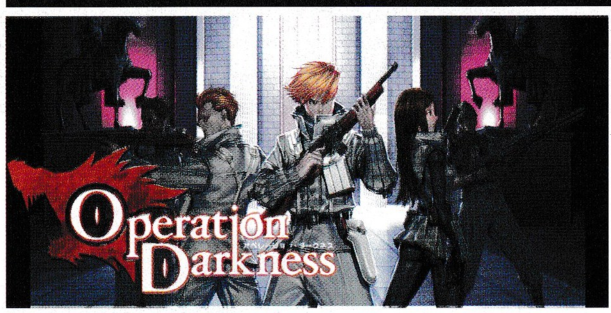
顾名思义，本作将是一款讲述安布雷拉公司兴衰史的游戏作品。游戏以章节的形式构成，而每一章节就是“《生化危机》系列”的一部作品，因此历代作品中的经典场景例如《生化危机》中的洋馆、《生化危机2》中的警察局、《生化危机3》中的浣熊市、《生化危机4》中的欧洲小镇等都会在游戏中出现。玩家将可以操纵各代的主人公进行各章节的游戏，初代《生化危机》中可使用的角色是吉尔和克里斯、《生化危机2》的可选人物为克莱尔和里昂、《生化危机3》对应的则是吉尔和卡尔罗斯、《生化危机4》的主人公是里昂和艾达。另外，《生化危机0》中的丽贝卡、“第四幸存者”汉克以及S.T.A.R.S的老对头威斯克都将作为隐藏人物出现。



游戏中的所有角色都有各自独有的近身格斗技以及专属的武器装备，而且各角色的能力值均有差别，攻击力、防御力、速度、武器装弹速度等都有所不同，但所有角色在游戏中只能同时携带两种武器，一支主武器和一支副武器，当获得新武器时玩家就必须进行一番取舍。不过游戏中所收集到的所有武器并不会消失，而是可以保留下来，玩家在进入下一关之前可以从中选用任意两种武器。历代《生化危机》作品中的的经典枪械都将在游戏中登场，此外还将有大量的原创武器出现。

游戏分为两大模式，游戏的主要模式是剧情模式。该模式是以一至四代故事发展的顺序来进行游戏，完成一个章节将进入下一章节，每章节的长短不一，比如《生化危机2》的章节就会长些，而《生化危机3》章节就会相对短些，这都是由原作剧情的长短来定。剧情模式有角色以及武器的收集要素存在。游戏的另一个模式是街机模式，该模式同样是按作品分成关卡，每关所使用的角色不同，但不存在收集要素，是一个让玩家进行高分挑战的游戏模式。

游戏是以Wii手柄来模拟光枪来进行攻击操作，并将结合《生化危机4》中的紧急输入系统。而最为重要的是，游戏中将穿插大量的新剧情以及对白，从而对系列作品中没有透露的关于安布雷拉公司走向衰亡的事实真相进行补完。



黑暗行动

Operation Darkness

□厂商：Success □机种：X360 □类型：S·RPG □发售日：2006年内

一直以来都没有推出过重量级作品的日本游戏厂商Success公司于2005年7月正式宣布加入Xbox 360阵营，并发表了公司的首款次世代作品《黑暗行动》，希望这款游戏能够成为公司迈入次世代的好起点。经过了1年多时间的开发，这款以第二次世界大战为舞台的S·RPG游戏终于公诸于世。

游戏中玩家将扮演为了给在德军空袭中死亡的父母报仇而参军的主人公爱德华·盖尔。爱德华所属于陆军特殊空降部队，由于偶然的机会他参与到暗杀希特勒的秘密行动中。游戏是以第二次世界大战的西欧战场的真实史实为基础，游戏中出现的武器都是完全再现二战时期的真实武器，但剧情设定则是在现实的基础上加入了多个虚构情节，甚至还将有吸血鬼以及丧尸出现，玩家将体验到现实与幻想交织的二战传奇故事。

《黑暗行动》是传统的S·RPG游戏，游戏通过剧情和战斗的交替而进行，玩家的最终目的是打败法西斯德国，将西欧从战火中解放。游戏中主人公的部队是以破坏工作为主要任务，因此只装备有轻武器，无法与敌方的装甲部队正面交锋，此时只能在战斗中先从敌人手中夺取强力的反坦克武器然后进行反击。另外，游戏中武器有着攻击命中率、弹药数、射程等诸多限制，玩家必须通过缜密的思考和详细的战略部署来攻克种种难关。

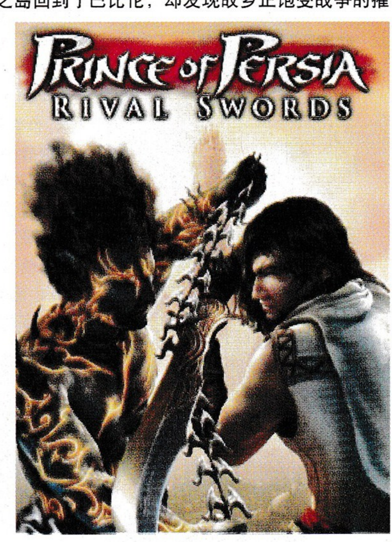
波斯王子 宿敌之剑

Prince of Persia: Rival Swords

□厂商：育碧 □机种：PSP □类型：ACT □发售日：未定

PSP动作游戏《波斯王子 启示》于去年12月发售后，获得了喜爱“《波斯王子》系列”的玩家的好评，因此育碧公司决定再接再厉，在PSP平台推出“《波斯王子》系列”的第二款作品《波斯王子 宿敌之剑》。本作由《波斯王子 启示》的开发公司Pipeworks Software担任开发，预定于2006年年底在欧洲地区率先推出，2007年在北美发售。

就像《波斯王子 启示》是移植自家用机版《波斯王子 武者之心》一样，《波斯王子 宿敌之剑》是家用机版最新作《波斯王子 王者无双》的移植版。本作的剧情大致与《波斯王子 王者无双》相同，讲述久经沙场的王子与他挚爱的凯琳娜从时之岛回到了巴比伦，却发现故乡正饱受战争的摧残，并且整个国家似乎都在与他为敌。如今的王子成了流落街头的逃亡者，而过去的战斗产生了一个“黑暗王子”，这个邪恶版的王子的灵魂正逐步将他侵蚀……



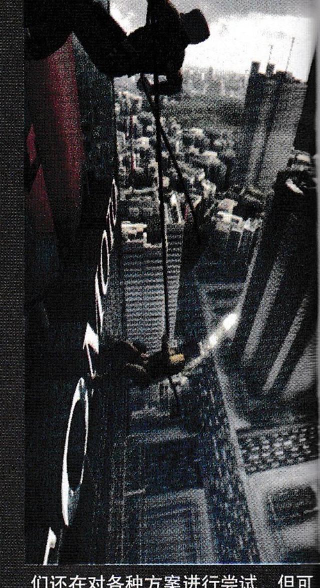
在游戏方式上，本作基本继承了《波斯王子 王者无双》的风格和特点，并在此基础之上针对PSP的特点增加了新关卡和连机模式，而在“对战模式”里，玩家将与王子邪恶的另一面对峙。另外，本作还增加了一个颇具挑战性的“时间挑战”模式。

凯恩与林奇：死人

Kane & Lynch: Dead Men

□厂商：Eidos/IO Interactive □机种：X360/PC □类型：ACT □发售日：未定





Eidos公司的次世代动作射击游戏《凯恩与林奇 死人》是一款风格另类、玩法自由的作品。游戏的开发工作由制作过著名的《杀手47》系列的IO Interactive公司担任。游戏试图通过爽快的射击和破坏以及密切的团队合作，为玩家展现一个没有对错、正邪之分的混乱世界。

本作目前还处在开发阶段，因此游戏的剧情自然就成为了外界普遍关注的焦点。然而IO Interactive公司只给出了游戏中登场的两个主人公的初步资料以及有关他们是如何进行团队合作的一些相关信息。主角之一凯恩(Kane)原本是一名有着美满生活的普通市民，而幸福的回忆却很快走到了尽头。凯恩的儿子在玩弄父亲的手枪时，由于手枪走火而不幸身亡。无法原谅自己的凯恩在接连遭受离婚、失业等打击后终于开始自暴自弃，当上了一名惟利是图的雇佣兵。

凯恩为了逃避过去而来到南美，在那里他加入了一个名叫“七号(The 7)”的雇佣兵组织。然而在经历了一场血腥的变故之后，凯恩成为了组织仅存的幸存者（至少他自己是这么认为的）。本想带上组织留下的钻石逃命的凯恩，很快被警察发现并遭到了逮捕，随后被顺理成章地宣判了死刑，他的人生似乎就此走到了尽头。

林奇（Lynch）的遭遇与凯恩相比也好不到哪去。患有严重精神分类分裂症的他需要大量的药物来维持治疗，然而有一天，当他从一阵眩晕中醒来后却发现，自己的妻子已经在身边丧命。尽管林奇一再辩解自己完全不记得事情的经过，但陪审团还是毫不留情地判处了他死刑。

在开赴刑场的汽车上，凯恩与林奇第一次相遇。然而汽车还没开到刑场就遭到了“7号”组织的袭击，组织的成员劫持了凯恩并要求林奇与他一起去取回组织丢失的钻石。为了进一步要挟凯恩，组织又绑架了他的女儿和前妻。于是，一个佣兵与精神病人的组合就这样完成了，而一场没有对错之分但却性命悠关的残酷战斗也随之拉开了序幕。

IO Interactive公司在设计这款游戏时，把凯恩与林奇迥异的性格通过不同的操作方式和特点完美地表现了出来。比如说，林奇就好比一门一触即发的加农炮，如果你需要强大的火力支援来为你扫平道路上的一切障碍，那么林奇无疑是最佳的人选。事实上，两个主角在操作上都会体现出完全不同的风格和特点。游戏的开发人员表示，尽管现在他们还在对各种方案进行尝试，但可以确定的是，两个不同性格的角色，将在完成特殊任务的过程中发挥各自不可替代的作用。

另据IO Interactive公司的工作人员透露，他们希望能把这款游戏制作成一部能够使人百玩不腻的作品。据悉，游戏的单机部分的整个流程大约需要20多个小时才能完成。游戏中还将包括一个供多人联机使用的游戏模式，单机模式中出现的所有角色也都能在联机模式中使用，而且单机模式中的关卡也可以供多人进行游戏。

炮灰 / Cannon Fodder

□厂商：Codemasters □机种：PSP □类型：RTS □发售日：2007年春季

Codemasters公司的经典战略游戏《炮灰》将在2007年登陆PSP平台。曾经在FC、SFC等平台上推出的本作以其丰富多彩的战略性赢得了许多玩家的喜爱，现在，重新登陆次世代掌机PSP的本作将在游戏画面上有大幅的提高。除此之外，还将增加许多新要素和新模式，使这款重新出山的老游戏焕然一新。

玩家将在游戏中操纵一个4人小分队，像一颗威力巨大的炮弹一样深入敌后给予敌人重创。而游戏的目标也很简单，就是要尽可能多的摧毁敌人的作战单位。玩家操纵的4名士兵各具特色，既要充分发挥他们个人的优势，也要注意团队协作保持整体性，这也正是游戏的乐趣所在。

游戏中既有徒步突击作战的场景，也有获得坦克等兵器穿越战场的爽快战斗。而玩家在战场上的一举一动，都将通过FTV频道进行实况转播，从高空俯瞰，游戏过程一目了然，十分清晰。另外，本作还支持通过PSP的通信对战功能进行最多4名玩家的“死亡竞赛”和“协作战斗”，进一步增加了游戏的乐趣。

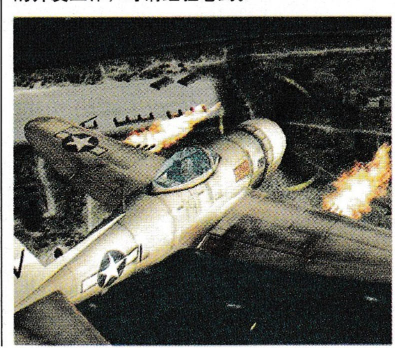


欧洲英雄 / Heroes Over Europe

□厂商：Red Mile Entertainment/IRGurus Interactive □机种：PS3/X360/Wii/PSP □类型：STG □发售日：2008.9.

继2005年推出的《太平洋英雄(Heroes of the Pacific)》之后，位于澳大利亚墨尔本的游戏开发公司IRGurus Interactive近日宣布，将再推出一款二战题材次世代空战模拟游戏《欧洲英雄》。《欧洲英雄》将由Red Mile Entertainment公司发行，本作将同时登陆PS3、Xbox 360、Wii和PSP平台，发售时间初步定为2008年9月。

本作的开发者凯文是在业界有着多年经验的游戏制作老手，早先曾经在EA公司参与“《FIFA》系列”的游戏开发工作。此外，他还在Lionhead Studios公司参与过《黑与白(Black and White)》以及“《神鬼寓言(Fable)》系列”的开发工作，可谓经验老到。



IRGurus Interactive公司最近刚刚完成了这款游戏的6个月初期开发准备工作，游戏制作人保证，本作将充分发挥次世代主机的特点，将气势恢弘、壮观的空战场面逼真再现。利用新一代的图形技术，将可以完美实现上百架战机在空中混战的火暴场面，是空战模拟游戏爱好者不可错过的刺激体验。



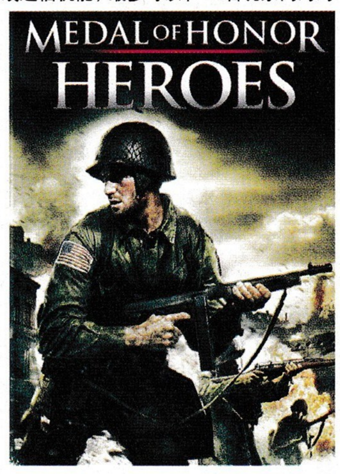
荣誉勋章 英雄

Medal of Honor Heroes

□厂商：EA □机种：PSP □类型：FPS □发售日：2006.10.23

EA公司宣布在PSP平台推出人气FPS游戏"《荣誉勋章》系列"最新作《荣誉勋章 英雄》，这也是该系列首次登陆PSP平台。游戏将真实再现第二次世界大战中的著名战役和历史事件，从最大程度上还原了二战的壮观、惨烈的战争场面。

EA官方表示《荣誉勋章 英雄》将由PSP独占，游戏中的所有剧情和新要素也都是专门为PSP设计的。玩家可以体验全新的单机游戏部分以及同样精彩的多人连机游戏乐趣，其中多人连机部分又包括六种不同的模式和十五个风格迥异的地图。通过PSP的无线通信机能，最多可以和32名玩家同时对战，使用局域网连接可以和最多8名玩家一起游戏。



本作对游戏的动作进行了大幅改善，力图带给玩家涣然一新的感觉。另外，玩家还可以在战役中使用系列前作中出现的许多人气角色。其中包括曾在初代《荣誉勋章》和《荣誉勋章 前线》中登场的Jimmy Patterson中尉，还有在《荣誉勋章联合袭击：突出重围》中出现的John Baker和亮相于《荣誉勋章：血战欧洲》中的William Holt中尉等总计20名隐藏人物。更令人激动的是，所有这些角色都将拥有全新的原创剧情和任务关卡，大大增加了游戏乐趣。

战国无双 Wave

□厂商：光荣 □机种：Wii □类型：ACT □发售日：2006年内



光荣公司日前发表了人气动作游戏"《战国无双》系列"最新作《战国无双 Wave》，这是首款登陆次世代主机Wii的"《战国无双》系列"作品。玩家将使用Wii动作感应控制器作为武器，通过直观的操作斩杀汹涌袭来的千军万马。

游戏中玩家需要从"《战国无双》系列"登场的武将中选择其一作为君主，而根据所选武将的不同，游戏的剧情以及敌对武将都将发生变化。例如，玩家如果选择上杉谦信为君主，在游戏中就将与武田信玄的军队作战，便将会与武田信玄麾下第一猛将真田幸村过招；而如果加入织田信长麾下，则会参加著名的桶狭间之战。

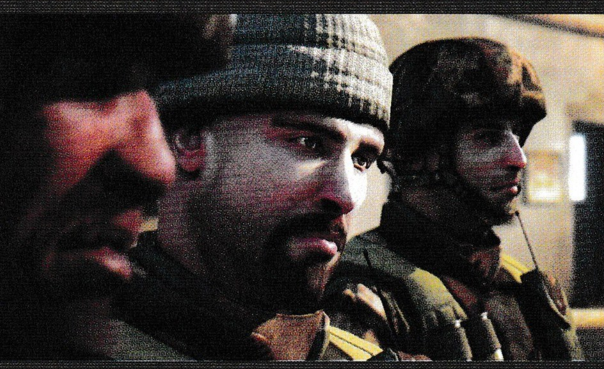
游戏基本上是以主视点为主，而移动和视点的变换是自动完成的（与《死亡之屋》等射击游戏类似），因此玩家可以专心挥动控制器进行攻击。游戏中Wii控制器可以化身为刀、剑、枪、火枪、大炮等多种武器，作为每种武器使用时的操作方法也有所不同。玩家将会在本作中同时体验到"《战国无双》系列"一骑当千的爽快感和系列前作未有的临场感。



战地：反叛连

Battlefield: Bad Company

□厂商：EA □机种：PS3/X360 □类型：FPS □发售日：2007年预定



EA公司近日正式宣布，FPS游戏"《战地》系列"的最新作《战地：反叛连》预定于2007年登陆Xbox 360和PS3两大次世代平台，本作将是以单机游戏为主轴的作品。

一直以来担任"《战地》系列"开发的Digital Illusions公司此次将再次负责《战地：反叛连》的制作工作，而与以往有所不同的是，本作是专门为PS3和Xbox 360两大次世代主机打造的"《战地》系列"最新作，因此不会推出其它平台版本。

据悉，《战地：反叛连》的剧情和主人公与系列之前作品有很大区别，玩家要操控一群惟利是图的叛逆士兵深入敌后作战，这群叛逆的士兵不会服从任何命令，而他们走向战场的目的就是单纯地为了金钱和复仇。玩家在游戏中并不会接到任何特殊的任务指令，也不会受到任何特定的限制，因此在游戏中可以说是随心所欲、为所欲为。

与"《战地》系列"重视团队协作和相互配合的传统不同的是，本作更重视为玩家提供爽快的单机游戏体验。EA公司表示本作将为玩家再现有如好莱坞战争大片一般的震撼感觉，同时在游戏中还融合了许多动作以及黑色幽默要素，力图为玩家展现一个前所未有的全新《战地》游戏。此外，由于使用了次世代的游戏引擎，本作中90%以上的场景都可以被破坏，因此玩家可以在游戏中享受爽快战斗和尽情破坏的快感。

尽管本作是以单机游戏为主，但EA公司表示游戏的多人连线部分将同样精彩。本作将包含丰富的供多人连线使用的关卡和模式，保证满足"《战地》系列"玩家对多人游戏的要求。

罪恶装备XX ACCENT CORE

GUILTY GEAR XX ACCENT CORE

□厂商：SEGA/ARC SYSTEM WORKS □机种：ARC □类型：FTG □发售日：未定

SEGA公司发布了人气2D格斗游戏"《罪恶装备》系列"的最新作《罪恶装备XX ACCENT CORE》。本作在格斗游戏的最为"核心（Core）"的系统上，进而增加了新的"特色（Accent）"，通过"《罪恶装备》系列"多年来累计下来的经验和玩家的意见反馈进一步提升了游戏平衡性和耐玩性。

本作的登场角色共有23名，虽然没有新角色，但是对每一个角色的形象和声音都进行了调整，另外还在特定的两名角色之间加入了很多特殊对白。各角色的能力有着很大的变化，大部分角色都加入了新的必杀技，同时部分现有必杀技的性能也大幅改良，可以说在平衡性方面进行了彻底的调整。

本作在游戏系统方面也追加全新要素。目前以公开的新系统有：新的必杀技"Force Break"、特殊防御"Slash Back"以及拆投。





未知领域(暂名)

Unknown Realms

□厂商：SCE/Game Republic □机种：PS3 □类型：A・AVG □发售日：未定



由著名制作人冈本吉起一手创建的Game Republic公司以《源氏》一鸣惊人，目前其续作《源氏 剑刃之日》正在为登陆PS3平台而紧锣密鼓的开发中，而近日SCE公司突然发表了另一款由Game Republic公司开发的PS3动作解谜游戏《未知领域》，本作的发售日以及售价尚未确定。

《未知领域》是一款以人类生死观为题材的作品。故事发生在现代欧洲的边境废村雷姆里克，这个神秘的村庄有着与死人邂逅的民间传说，这是生与死、梦与现实相互交错的无法捉摸的"黄昏世界"，只有受到邀请的人才能够进入这里，而只有获得允许之后方可离开。

游戏的主人公是埃伦（Ellen）和济慈（Keats）二人。埃伦是一名比较文化学专业的大学生，她稍有些内向，喜欢在长假时到英国的乡村去收集各种民间传说，幼年时失去了母亲使她有了脱离现实的倾向。一天，埃伦突然收到一封来信，寄信人是她死去多年的母亲。信中，母亲告诉埃伦将会在雷姆里克村等着她……另一位主人公济慈则是一位三流杂志超自然现象专栏的记者，虽然他本身是一位现实主义者，但是却总是遇到离奇的事件。某日，他接到一位素不相识的女性的求救电话，对方在说出雷姆里克村之后电话便中断了，而这位打电话的女性实际上已经被杀害，感到好奇的济慈决定独自一人前去调查……

游戏中被称之为"黄昏世界"的异界其实就是人死后的世界，这个世界与生者的世界紧密相连。相传在古代时，人们可以频繁的往来与两界之间，并将目睹的一切以口述的形式世代相传。两位主人公在同一时间、同一地点造访的由妖精界、战争界、海底界等"七大异界"所组成的"黄昏世界"，在这里玩家将与居住在此的异界的居住者"The Forks"们战斗。虽然这些奇异的异界人对主人公持有敌意，但是主人公们可以通过抽取它们身上类似于灵魂的物质"ID"使其成为同伴，并在战斗中召唤它们作战。



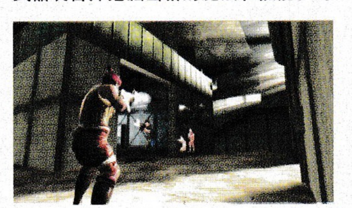
暗影狂奔／Shadowrun

□厂商：Microsoft Game Studios □机种：X360/PC □类型：FPS □发售日：未定

本作是一款重视团队协作的动作射击游戏，但它与一般的FPS游戏却有所区别。在《暗影狂奔》营造的虚拟世界里，远古的神秘魔法与未来的高科技兵器同时存在，使本作成为了一款独树一帜、风格独特的FPS游戏。而更为重要的是，《暗影狂奔》将作为第一款实现Xbox 360玩家和PC玩家通过Xbox Live共同游戏的跨平台作品而被载入史册。

本作的故事背景被设定在近未来，魔法在消失了近5000年后再度复活。一个环球跨国公司企图控制这些神秘力量，而一群继承了远古种族血脉的战士则发誓要保护魔法力量不受外部世界的染指。魔法的秘密是否将被大白于天下，神秘的力量将如何改变世界的面貌，一切将交给玩家自己决定。

随着游戏的进行，玩家将获得新的武器装备并挖掘出新的魔法和技能。游戏中共有四种各具特色的魔法种族可供选择，而作为团队协作的一个不可或缺的部分，战术选择也将在游戏的进行过程中不断增加。玩家在使用枪械、刀剑等普通兵器战斗的同时，还可以使用魔法和召唤术，甚至能用透视眼来观察敌人的动向，在对手察觉前给其致命一击。



超人归来／Superman Returns

□厂商：EA □机种：X360 □类型：ACT □发售日：2006年11月20日

原本预定与电影同步发售的《超人归来》游戏，为了配合DVD的推出和圣诞假期计划而延期到了今年11月。然而这并不影响游戏的质量，本作依然是Xbox 360上十分值得期待的作品。玩家要在游戏中真正担负起超人的使命，因为一个实际面积80平方公里、拥有9000座大小建筑的城市的安危就掌握在你手中。

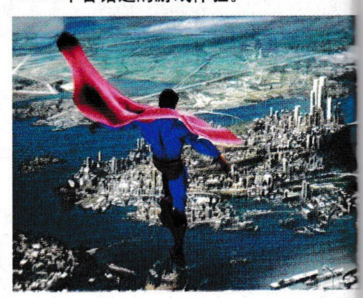
超人作为超级英雄的代表，透视眼、顺风耳、力大无穷且坚不可摧的身体就是玩家最可靠的力量。而且玩家还能在游戏过程中不断发掘超人新的潜力并获得新的招式，比如聚焦灼热的目光像激光一样切割金属或利用强大的呼吸将重物吹飞或是把敌人冻成冰块。

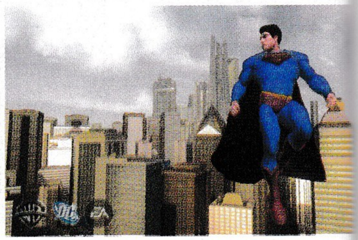
准备好战斗吧，因为次世代的《超人归来》将使游戏更加随心所欲、爽快刺激。你可以比子弹还快，在空中作出各种令人眼花缭乱的飞行特技，像导弹一样给敌人致命重创。

本作将包含3种主要的游戏模式，即飞行、战斗和救援，电影中的经典场面将被完美再现，而新增的原创剧情也能让玩家耳目一新。你可以操纵超人穿梭于城市的大街小巷，在摩天大楼间自由地飞行，完全开放的游戏方式将让你有机会以自己的视角来审视超人的世界。

超人也许是不可战胜的，但城市和市民可不一样，玩家在游戏中选择将直接影响到城市的命运，因为超人的一举一动都与城市和市民的生活息息相关。而当你成功从危难中拯救城市的话，市民们会鸣笛呐喊为你欢呼，你甚至还能看到他们拍照记录你的英姿。

这不只是一款电影改编的游戏，这是一款真正属于你的超人游戏。延续了60多年的悠久历史，《超人归来》将是超人FANS不容错过的游戏体验。





失落的奥德赛/Lost Odyssey

□厂商：Microsoft Game Studios/Mistwalker/Feel plus □机种：X360 □类型：RPG □发售日：2007年内





次世代RPG游戏《失落的奥德赛》是由"《最终幻想》之父"坂口博信担任制作总指挥、著名漫画家井上雄彦担当人设、日本知名作家重松清编写剧本、"《最终幻想》系列"音乐制作人植松伸夫作曲，集合了业界一流的创作人员共同打造的一款重量级次世代RPG游戏，是目前Xbox 360平台上最受关注的日系RPG游戏之一。

本作使用EPIC公司的虚幻引擎3进行开发，由于游戏规模庞大，因此参与游戏开发的制作人员有上百人。在《失落的奥德赛》的开发团队中，有不少是由Square Enix公司跳槽过来的原"《最终幻想》系列"的开发人员，而PS2游戏"《影之心》系列"的开发小组也参加到《失落的奥德赛》的开发团队中。

《失落的奥德赛》讲述的是发生在魔导产业革命时代的故事，由于以魔导力为能量的"魔导机关"的普及化，使得全世界得到了飞速发展。而过度的发展却导致了人们对魔导力的争夺。主人公是以经活了1000年凯姆（Kaim），身为佣兵的他无论经历何等惨烈的战斗，都不会死去。但是度过了千年的岁月，经历了无数次生死离别、爱恨情仇的他内心已经厌倦了人们的欲望和背叛，千年的记忆也已混沌不清。重松清先生负责的便是凯姆在千年生活中的种种记忆，友情、爱情、仇恨、背叛……重松清先生写了很多这样的短篇，每个都是独立的故事，每个都精彩绝伦，这些记忆的片断会在游戏中通过梦或者是回忆等不同形式体现出来。

游戏中除了凯姆之外，还将有同样是不死之身的同伴存在，而队伍中更多的是普通的人类战士。普通同伴是一定会死去的，而这些同伴死后，他们的能力将会被凯姆以及其他的不死同伴继承。据坂口博信透露，主人公即便是在战斗中倒下，也还是会站起来，因此《失落的奥德赛》是不存在GAME OVER的。这款次世代RPG游戏采用的是经典的选项战斗系统，玩家可以从战斗菜单中依稀看到"《最终幻想》系列"作品的影子。



指环王 白道会
The Lord of the Rings:The White Council

□厂商：EA □机种：PS3/X360/PC □类型：RPG □发售日：2007年第四季度



EA公司日前正式公布了《指环王》系列的最新作《指环王 白道会》，一款计划登陆PS3、Xbox 360和PC平台的全新RPG作品。游戏依然改编自在全球大受好评的《指环王》三步曲，而剧情部分则是改编自英国作家J.R.R. 托尔金（约翰·罗纳德·瑞尔·托尔金）撰写的原著，游戏预定在2007年第四季度正式推出。

游戏的开发主管Steve Gray在接受采访时表示："我们的开发小组力图为所有"《指环王》系列"FANS和RPG游戏爱好者奉上一款能够带来前所未有新颖游戏体验的游戏作品。"他还强调："通过次世代主机的强大机能以及全新的故事情节，我们相信这款游戏一定能获得成功。"

根据EA的介绍，玩家在游戏中可以自由对托尔金笔下的中土世界进行探索，而主人公的种族也可以由玩家自由决定，不管是人类、精灵、矮人还是霍比特人。而每个角色的最终目标，就是要成为由干道夫、萨茹曼等角色组成的白道会联盟中的一位英雄。

彩虹六号 维加斯
Rainbow Six Vegas

□厂商：育碧 □机种：PSP □类型：FPS □发售日：2006年第四季度

凡是喜爱游戏的人，想必都知道育碧公司的FPS游戏"《彩虹六号》系列"，该系列可谓是FPS游戏常青树。一向以针对全机种推出游戏作品的育碧公司在发表了次世代新作《彩虹六号 维加斯》之后正式发表了本作的PSP版，这也是该系列在PSP平台上的首款作品，玩家将在掌机上体验逼真的反恐主题游戏和精彩的多人连机对战。PSP版《彩虹六号 维加斯》由育碧加拿大公司负责开发，预计将在2006年圣诞假期与玩家见面。

虽然PSP版在画面表现上远远不及PS3和Xbox 360版，但是PSP版将具备许多独有的全新内容和游戏角色，育碧公司还专门为PSP设计了体贴的操作系统，与游戏家用机版迥异的操作能够充分发挥PSP的特点和机能。玩家将率领反恐小队阻止恐怖分子的阴谋，从毁灭的边缘拯救全球第一赌城拉斯维加斯。

PSP版《彩虹六号 维加斯》将在游戏的家用机版的基础上增加两个新关卡，分别是Brian Armstrong和Shawn Rivers。Brian Armstrong是大型的平地作战任务，玩家要率领作战专家在广阔的区域内消灭目标；而Shawn Rivers则需要玩家扮演狙击手，挑战玩家的远程射击技巧，从高处消灭恐怖分子，必须一枪放倒一个才能顺利过关。在单机模式中将增加市民保护任务关卡，玩家需要同时扮演突击队员和狙击手的双重角色，从恐怖分子的枪下保护无辜市民。

另外，PSP版中还新增了寻找掩体、玩家奖励、猎杀恐怖分子等新要素及新模式。而在多人连机模式中，玩家可与最多五位好友通过无线通信机能进行对战或组队游戏，该模式可使用六个"《彩虹六号》系列"的经典地图。



TEXT BY 兰姆



模拟器、电子书、PMP电影

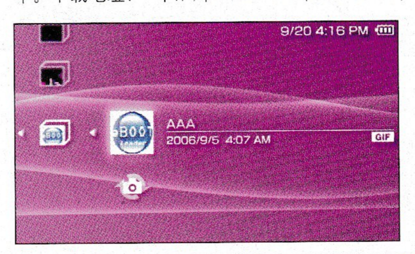
——免GTA之2.0+系统多功能解决方案

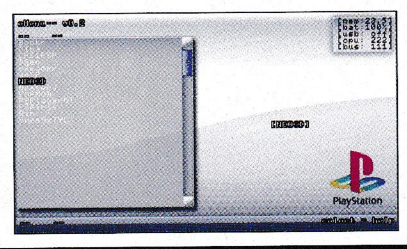
本次专题所要介绍的就是如何榨干2.0+系统（这里指2.00至2.60）的PSP的最后一滴油水。模拟器、电子书、PMP电影，这些都不再是1.5版PSP的专利。哪怕是不能降级的TA-82主版机型，都能够直接实现这些功能。

使用方法

将“游戏城寨 掌机频道”已经制作好的，包含右侧列表中所有软件的整合包下载回来，解压至记忆棒根目录。（如果日后还需添加新软件，则只要把软件文件夹放于PSP\GAME\目录下即可。

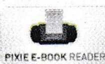
启动PSP，进入图像浏览，并进入eLoader 098文件夹，PSP将自动进入引导自制程序的eLoader菜单。下载地址：http://pocket.levelup.cn/show.php?id=876





最新版的eLoader 0.98，利用TIFF图片漏洞能够在2.00至2.60系统下运行自制程序而不需要依赖正版GTA光盘进行引导，就能在高版本系统上运行各种自制程序，目前经测试能够运行于eLoader 0.98下的自制程序有：

- FC模拟器NesterJ
- CPS1模拟器CPS1PSP
- MD模拟器DGEN
- SFC模拟器Snes9xTYL
- GBC模拟器Rin
- GBA模拟器gpSP
- NEOGEO CD模拟器NEOCD
- AVI播放器PSPlayerMT
- PMP播放器PMP Mod 201
- PDF阅读软件Bookr
- TXT电子书软件eReader
- 英汉互译软件（PSP词霸）PSCiba



TXT阅读软件 eReader 1.51

eReader是由aeolusck开发，利用PSP的超大屏幕来看*.txt格式的电子书，界面虽然稍微简陋了一些，但却十分稳定。具备丰富的自定义设置：阅读时的字体大小、字距行距、快捷按键等等，任何人都能找到适合自己的阅读模式。同时也支持读取JPG图像、看书的同时播放MP3等辅助功能。

使用方法

启动eReader后，选择存放与记忆棒上任意位置的视频文件即可进行播放。

常用操作

设置：SELECT

翻页：L/R



从百草园到三味书屋

·鲁迅·

我家的后面有一个很大的园，相传叫作百草园。现在是早已并屋子一起卖给朱 文公的子孙了，连那最末次的相见也已经隔了七八年，其中似乎确凿只有一些野草 ；但那时却是我的乐园。

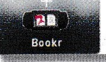
不必说碧绿的菜畦，光滑的石井栏，高大的皂荚树，紫红的桑椹；也不必说鸣 蝉在树叶里长吟，肥胖的黄蜂伏在菜花上，轻捷的叫天子（云雀）忽然从草间直窜 向云霄里去了。

单是周围的短短的泥墙根一带，就有无限趣味。油蛉在这里低唱， 蟋蟀们在这里弹琴。翻开断砖来，有时会遇见蜈蚣；还有斑蝥，倘若用手指按住它 的脊梁，便会拍的一声，从后窍喷出一阵烟雾。何首乌藤和木莲藤缠络着，木莲有 莲房一般的果实，何首乌有拥肿的根。

有人说，何首乌根是有象人形的，吃了便可 以成仙，我于是常常拔它起来，牵连不断地拔起来，也曾因此弄坏了泥墙，却从来 没有见过有一块根象人样。如果不怕刺，还可以摘到覆盆子，象小珊瑚珠攒成的小 球，又酸又甜，色味都比桑椹要好得远。

长的草里是不去的，因为相传这园里有一条很大的赤练蛇。

1/91 GBK 从百草园到三味书屋.txt



PDF阅读软件 Bookr 0.71

书签：□键

很多学习网站提供的学习资料都是以*.pdf格式提供的，pdf是排版印刷的标准格式之一，所下载到的*.pdf文件都是已经经过排版方便阅读，并且可以很容易的打印成册，如果想要PSP上阅读这些文件，就需要使用Bookr，由于屏幕大小和文件的“纸张大小”存在差别，需要经常地通过类比摇杆来移动画面。

使用方法

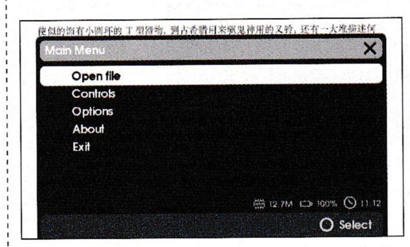
将PDF文件放于PSP\GAME\Bookr\Books目录内。

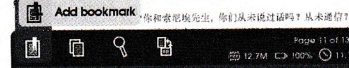
常用操作

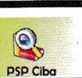
工具：SELECT

缩放屏幕：L/R　　移动屏幕：摇杆

首页：○键　　末页：X键







英汉词典软件 PSPCiba

后翻一页：△键　　前翻一页：□键

这是一个由KRIS制作的英汉双向词典软件，别具一格的输入方式能在PSP上快速的输入单词进行搜索。

操作方法

切换大小写：L　　查询：R

切换英文输入及中文输入：SELECT

切换五笔及拼音：L+SELECT

根据左侧键盘界面提示

上下左右键分别对应：“e、退格、a、d”，而△□○X键则对应：“i、空格、h、k”。按下相应的按键即可输入，当需要输入其他键位外其他字母时则需要通过组合键来完成。

范例说明

范例1.输入字母“q”：

按住上键不放，这时右侧的△□○X键作为方向键使用，将光标移动到字母“q”上，然后放开所有按键。

范例2.输入字母“n”：

按住X键不放，使用左侧方向键移动光标至字母“n”上，放开所有按键。

范例3.输入大写字母“P”：

按住L键切换为大写状态，并按住△键，使用左侧方向键将光标移至字母“P”上，先放开方向键及△键，然后再放开L键。







GB/GBC模拟器 Rin 1.32

Rin是PSP历史上的第一款模拟器，能够模拟GB及GBC游戏，并支持以模拟SFC的外设Super Gameboy的形式来运行GB游戏。目前最新版本为1.32，支持类比摇杆及声音的模拟。

使用方法

界面与使用方法与NesterJ类似，将下载到的ROM文件放于PSP\GAME\Rin\ROM目录内

启动模拟器后，选择（被选中的游戏名称将会用灰色来显示）所要运行的游戏，按〇键启动。

常用操作

菜单：L
快速存档：R+SELECT
快速读档：R+START





MD模拟器 DGen 0.7

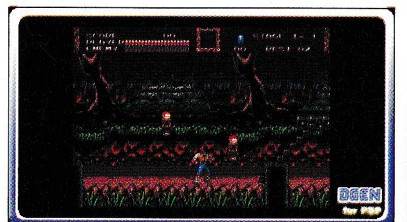
MD是世嘉当年用于和任天堂的SFC争夺业界16位家用主机霸主的机器，又被称作“世嘉五代”，而美版则称为Gens。能运行于2.0+的PSP系统上的版本为0.7，只支持一部分的MD游戏，然而这一部分游戏的模拟程度却相当完美。

使用方法

将ROM解压后放于PSP\GAME\DGen目录内，启动后在列表内选择游戏，按〇键启动。

常用操作

菜单：L
Z：R+〇键　　Y：R+三角
X：R+□键　　屏幕模式：R+摇杆↑





NEOGEO CD模拟器 NEOCD 0.91

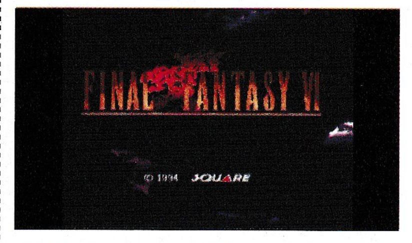
NEOCD PSP模拟的是SNK的家用主机NEOGEO CD，而不是NEOGEO（街机MVS）。NEOGEO CD的推出是为了是为了解决NEOGEO卡带价格过于昂贵的问题，所以系统的硬件方面没有大的改变，在游戏效果上说还是与街机版别无二致的。目前最新版本为0.9.1，已经近乎完美的运行NEOGEO CD的游戏，像《KOF》、《合金弹头》等名作都能流畅运行（游戏均支持声音）。

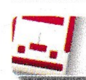
使用方法

推荐将ZIP的压缩文件解压后放入PSP\GAME\NEOCD文件夹内，例如：PSP\GAME\NEOCD\KING OF FIGHTERS 97。

操作方法

菜单：L　　截图：R





FC模拟器 NesterJ 1.20 beta2

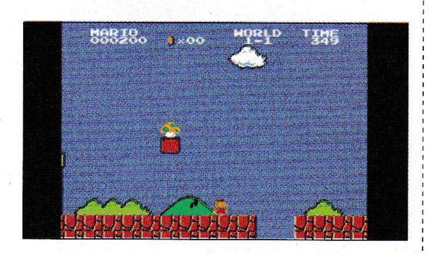
大名鼎鼎的红白机就不用多做介绍了吧？无数的名作都有此而生，如“《马里奥》系列”，“《勇者斗恶龙》系列”，“《最终幻想》系列”等等。NesterJ是一个成熟的FC模拟器，凡是电脑上所能实现的功能都能够在PSP上实现。

使用方法

将下载到的ROM文件放于PSP\GAME\NesterJ\ROMS目录内.启动模拟器后，选择（被选中的游戏名称将会用灰色来显示）所要运行的游戏，按〇键启动。

常用操作

菜单：摇杆→
快速存档：R+SELECT
快速读档：R+START





GBA模拟器 gpSP 0.5

gpSP第一个正式发布的版本为0.5，就已经可以让大部分GBA游戏的运行速度都能接近100%，其间不乏“《恶魔城》系列”和“《逆转裁判》系列”这样家喻户晓的佳作。目前最新版本为0.7，但遗憾的是只有0.5版才能运行于高版本系统，并且只支持128Mb以下的游戏。

使用方法

GBA ROM需要解压缩后（*.gba）放置于\PSP\GAME\gpSP目录下，不可使用中文名。启动后在列表内选择游戏（被选中的游戏名称将会用白色来显示），按〇键启动。

常用操作

设置跳帧：△键，然后按方向键可以调整数值，通常设置为1即可。





SFC模拟器 Snes9xTYL 0.4.2

Snes9xTYL是移植于PC上的著名SFC模拟器Snes9X，而TYL则是由其三位作者Yoyofr，Laxer3a，Thunderz名字的首字母组合而成。目前最新版本为0.4.2，已经几乎能够完美运行SFC游戏了，在扩展功能上，如即时存档，金手指等等也都相当成熟。另外请注意，对应高版本PSP系统的Snes9xTYL版本为“0.4.2”，而不是“Snes9xTYL 0.4.2me”，me是针对1.5系统的优化版。

使用方法

将下载到的ROM文件放于PSP\GAME\Snes9xTYL\ROMS目录内。启动模拟器后，选择（被选中的游戏名称将会用高亮特效来显示）所要运行的游戏，按〇键启动。

常用操作

菜单：L+R



CPS1模拟器 CPS1PSP Beta 3

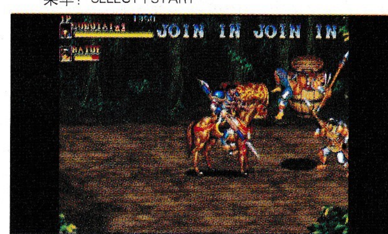
CPS1作为一代街机经典，上面诞生了无数名作，例如《吞食天地II》、《街霸》系列等等。CPS1PSP目前已经能够完美模拟CPS1游戏，无论是声音还是图像，并支持纵屏运行STG。

使用方法

将ROM放于PSP\GAME\CPS1PSP\ROMS目录内。启动后在列表内选择游戏，按〇键启动。

常用操作

投币：SELECT；
菜单：SELECT+START



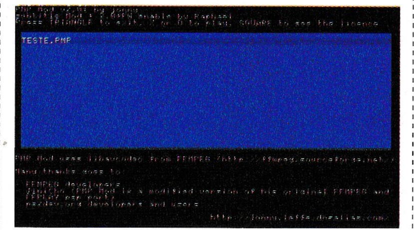


PMP播放器 PMP Mod 2.01

PMP文件是一种PSP上的自制软件自创的文件格式，由无声的AVI文件及相应的MP3文件合并而成，配合专用的PMP播放器“PMP Mod 2.01”，就能够在PSP上以480*272的全屏分辨率播放高清晰的电影视频。另外PMP格式本身拥有许多版本，从最早的1.0格式，到现在的PMP-AVC格式，虽然后缀名都是PMP，但内在却有很大的区别。能够在2.0+系统上运行的PMP Mod 2.01不支持最新的PMP-AVC格式，还请下载时注意。

使用方法

在PSP目录下建立VIDEO文件夹：PSP\VIDEO，将下载到的PMP文件放于其中。



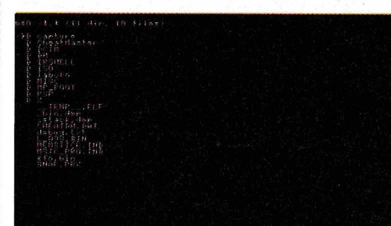


AVI播放器 PSPlayerMT

PSPlayerMT也是一个用于PSP上的一个影音播放器，能播放480*272@29.97 fps的影音文件也没有滞后现象，而其支持的格式不仅仅局限于AVI，其作者号称PSPlayerMT能够支持的格式如下：AVI、MOV、MP4、OGM、MKV、NUT、ASF、WMV、MP3、M4A、WMA、OGG、WAV……但因为目前还是测试版，AVI格式是其中播放较为稳定的一个。

使用方法

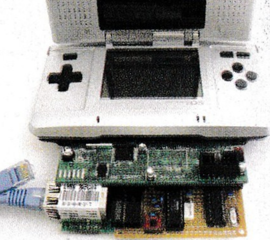
启动PSPlayerMT后，选择存放与记忆棒上任意位置的视频文件即可进行播放。



*注：H=琥珀　K=狂奔的兔子

ROM的制造者





不为人知的Dump过程

H：一个游戏Dump到发布的过程是怎样的？

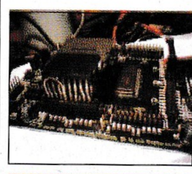
K：首先Supplier去买回正版，他买到会发短信和我联系，没买到也会打电话给我，我告诉他再去哪看看，一直到买到。然后他会第一时间赶回来Dump出ROM，然后就上传FTP给我，我下到后就开始整理，包括打包，写NFO以及准备发布的一切事项。而发布有专门发布的地方，这个地方叫TS（Topsite）准确来说0day界是这么传播的：TS〉Dump FTP〉IRC〉私有FTP〉各个网站。

H：发布的ROM总是比正式的游戏发售日要早，这是为什么？

K：如果游戏是在星期四发售，NDS游戏的话，在香港一般前周的星期六就会有卖了，而PSP游戏一般香港是星期二就有了。但香港也不是所有游戏都有卖，这你肯定比我了解，不是所有游戏都有港版。不过好在大作都会有港版，所以大作通常Dump的也会比较早。如果没有的话，这个时候就需要在日本的Supplier了，他们一般能在星期三晚上拿到。

H：目前Dump在技术上有难度吗？

K：技术上，目前已经没有什么问题了，比较成熟。当初有加密一说，其实就是卡带的加密寻址没被找到，这就需要破解那些1Gb卡带的整个结构，然后升级程序，以达到所有加密区都被读到，都被软件读出。Dump最大的问题其实是资金。所有游戏的Dump的原本肯定是正版，而我们就得拿真金白银去把游戏买回来Dump，这都是自己掏钱来解决的。





H：都是砸钱搞得啊？

K：恩，完全没有任何的报酬。完全就是为了大家，我不去做这个大家都不会做，如果都这么想那世上没一个游戏能发布出来。这其中也有喜欢的成分，时间长了你想的就不一样了，不知怎的喜欢上0Day了。明知道最后啥都得不到，还砸钱进去但你也仍然走下去。

H：正版买回来之后怎么处理，自己留着吗？

K：一部分自己喜欢的游戏，限定版之类的会自己留着，大部分都是Dump了就转卖出去，毕竟那么多游戏都留着实在是供不起啊，就这样都亏不少钱。

不为人知Dumper

H：当初开始搞Dump，完全出于兴趣么？

K：恩，因为喜欢游戏，才走进这个圈子，因为走进圈子才结识这么多朋友，网络把我们大家都连接起来了。任何事情都是这样，你再强大，一个人也干不起来的。一个组没那么几个人是不可能成长的。

H：说了这么多，WRG的成员都是些怎样的人呢？

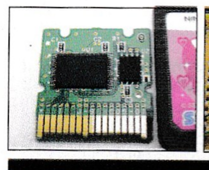
K：都有工作了，都是上班族，都是闷骚男……目前组里的主要成员有11个，大陆的有两个Supplier，香港两个，日本、德国有、意大利、西班牙和美国各有一个Supplier。而且当初那日本的Supplier是主动联系我的，真的让我感到吃惊，日本居然也有搞Dump的，交谈后我才发现大家想的都一样。Dump真的为了自己喜欢的东西，让更多的人也能一起喜欢上它们，而一但走进这个圈子一段时间，不管你是谁，在哪都有这种想法。

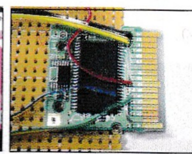
H：大家平时都是做什么的？

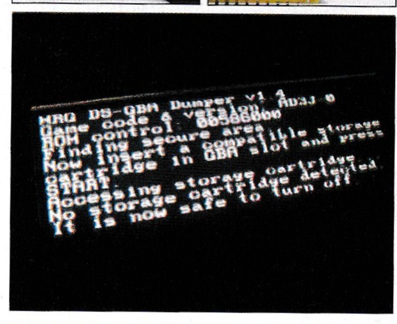
K：欧洲的有几个是在商店里工作的。其他我也不了解，这属于个人隐私，我们一般不相互打听。不过有一点我知道的，大家在现实世界都很忙，都是利用自己的休息时间在搞。为了提前买到游戏到处跑，到处问也经常有的事。美国的Supplier是才结婚不久的，他有事在网络上一搞就是七八个小时，都没时间去陪老婆。这些事情是常有的，但是大家仍然能坚持下去，让我感动，没他们这么努力，是不会那么快，那么全的出ROM和ISO的。

H：最后，有什么想对国内的玩家说的吗？

K：对了，最后就说，希望大家能理解我们，能Dump出的东西我们自然会尽力，不能做的事我们也无能为力。总体来说，中国这个大的游戏氛围主要还是要靠玩家自己慢慢养成的。







人物档案

网名：狂奔的兔子
身份：WRG小组组长
年龄：20
职业：未知
联系方式：wrgdump@gmail.com

背景资料

WRG，全称为Wolf's Road Group。是一个成立于2001年的0day组织。主要致力于GBA、NDS、PSP等掌机游戏的Dump，并发布有Loadme等软件……

名词解释

Dump，倾出

在特定时刻，将整个储存装置或储存装置之某部分的内容记录在另一储存装置中。倾出的目的通常是为了除错。

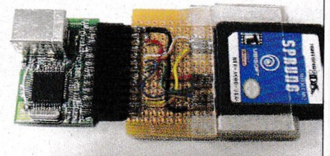
对于NDS游戏或者PSP游戏，Dump就是指将游戏数据从半导体卡带或者光盘中读取出来，制作成一个ROM或者ISO文件。

0Day，即时发布

0Day的字面解释就是：不需要一天。它是指一种自发的网络运动，主要目的是交换、共享，完全是非商业化、非盈利、志愿的行为，其基本内涵是“即时性”。

TS，Topsite

一种FTP服务器的称谓，通常是指一些组织用于发布和存储0Day软件和媒体的高速秘密FTP服务器。





掌机市场行情

这个月由于《FF3》以及M3L和DSLink的冲击，引发了NDSL在国内的销售热潮，目前市场上NDSL价格为1170元（美/欧版）和1280元（日版）而神游的IDSL依旧保持在1200元左右。而据批发商透露接下来的NDSL无法进行刷机，短接SL1接口之后马上会自动关机。

新发售的M3L实际市场售价约为380元，而DSLink走中低端路线，售价约为280元。与其配套的1GB microSD卡的价格略有下调，大约为290元。

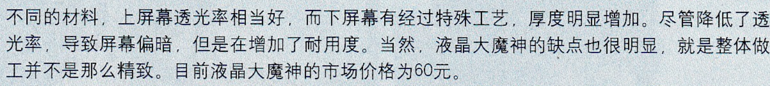
而PSP方面，1.5普通版目前在1700元上下浮动，2.6普通版则依旧保持在1450元。另外，目前市场上出现一批数量可观的美版1001型官方翻新机（多为出厂时发现有质量问题，返修后重新包装再次出售）。翻新机特征：美版，型号1001，且为1.5系统，售价为1400元左右，包装盒为白色，电池仓内有REFURBISHED字样。请大家购买时候注意。另外，2G的棒价格目前在300元左右。

NDSL专用液晶保护膜

现在的掌机屏幕也是越来越娇贵，尤其是NDS这种需要对屏幕"指指点点"来进行游戏的主机，一张优秀的液晶保护膜则是必不可少。

首先是来自大家熟悉的HORI出品的NDSL专用液晶保护膜（简称HORI膜）。HORI膜作为目前掌机周边的一个重要组成部分，具有用料考究，柔软度高，透光率优秀等几大优点，整张膜贴在机子上完全感觉不到有膜。但是，正是由于厂商在柔软度以及透光率方面下足了工夫，导致HORI膜的抗磨损能力不够完美。市场价格为60元。

而液晶大魔神也是一款老牌的NDS用贴膜。两个屏幕分别使用不同的材料，上屏幕透光率相当好，而下屏幕有经过特殊工艺，厚度明显增加。尽管降低了透光率，导致屏幕偏暗，但是在增加了耐用度。当然，液晶大魔神的缺点也很明显，就是整体做工并不是那么精致。目前液晶大魔神的市场价格为60元。



而以上则是我们经常能见到的原装膜，而现在大量组装膜充斥着市场。为了防止有些商家恶意的将组装当作原装出售。这里介绍一下辨别原装膜和组装膜的方法。（因为市场上的组装膜大多以HORI膜为样本进行仿造，所以这里以HORI膜为例进行介绍。由此也可以辨别其他的组装膜。）

1. 柔软度。要辨认是否原装，我们可以从膜的柔软度来判断。将其弯曲，看看是否能曲成桶形（近似）。原装的HORI膜弯曲成桶形后不会出现折痕，而组装根本就弯不起来。

2.透光率。组装的膜做工都比较差，由于材料等各方面原因，造成膜的表面比较混浊，甚至有些组装膜刚打开包装就已经吸附了大量的灰尘。这也是区分原装组装的区别之重点！



3.吸附力。原装的HORI膜具有相当大的吸附力，膜的表面很平滑，仅需稍许用力就能贴好，还不会出现气泡。组装膜在贴的时候经常会出现因膜的表面不平整而导致气泡出现。

4.反复性。原装膜可以反复使用。如果不慎进入灰尘或者气泡，可以撕下来用水冲洗干净、晾干后再次贴上。而组装膜则不行。

组膜出现在市场上也是因为市场的需要，大家也可以通过价格进行区分：组装膜的价格一般为15～20元，这比起动辄就是50元以上的原装膜确实要便宜很多。

狗狗包（仿）



任天狗在全球的热卖对于国内的厂商来说又将是一个新的商机。当然，推出产品最好的方式就是先从包开始做起。这款狗狗包虽然是仿HORI生产的，但是无论是从做工还是从价格来说无疑是众多仿包中最为用心的一个。整个包的外部没有多余的线头，内部制作的也较为柔软，不会刮伤心爱的NDSL的水晶般透亮的外壳，而其价格却较为"朴实"，大约30元左右就能把它拿回家。

酷豹硅胶套

这是一款酷豹出品的硅胶套。目前该硅胶套只有两种颜色：白色和冰蓝。酷豹是国内比较知名的一家周边制作厂商，这次的硅胶套保持了其一贯的制作水准，可以说是目前市面上最薄的一款硅胶套。而套在机身上时，无论是外观还是实际使用都不会感觉有任何的不适（除了变厚了一点以外）。另外，按键周围的制作也相当细致，完全没有多余的毛边。市场上的价格大约为40元。



PSP迷你音响

浑然一体——这款迷你音响给人的第一映像，而厂商在便携方面下足了工夫。底座上有对应PSP的外接耳塞的接口，再加上两边的固定支架，能保证你的PSP安稳地放置在音响上，远看去俨然就是一个迷你家庭影院。同时，音响还带有PSP座充的功能，令小P不至于供电不足而扫了兴致。如果你喜欢拿小P来看电影，或者是喜欢在床头做一些摆设的话，相信这款PSP迷你音响组合绝对是你不二的选择，市场价格为170元。



以上商品价格由厦门快乐多电玩提供，仅供参考

新软速报 TEXT BY 兰姆

聆歌播放器

这是一款由nj-zero制作的多功能音乐播放器，提供可扩展的、可变的、灵活的插件以满足不同媒体文件的播放要求。目前通过插件可以支持MP3及WMA格式的播放，可自定义播放列表及书签。另外，支持*.lrc格式的歌词是该播放器的一大特色。

下载地址 pocket.levelup.cn/show.php?id=892

gpSP0.7

作者表示0.70.7"比以前的好的多！"0.70.7针对《超级马里奥A》系列、《塞尔达：小人帽》《黄金太阳2》等游戏进行了修正，还增加了类比摇杆的支持及分数跳帧。

下载地址 pocket.levelup.cn/show.php?id=876

IR Shell 2.2

9月13日，IR Shell发布了最后一个版本——2.2版。IR Shell是一个PSP上的强大的多媒体系统管理软件，可以实现诸如边放MP3边玩游戏，对系统的任意时刻进行截屏，通过Wi-Fi连接电脑，红外遥控家电等等功能。2.2版修正了读取1.5版UMD的错误，可以将自制软件放在任意的子目录内。

下载地址 pocket.levelup.cn/show.php?id=911

PSP TETRIS 2.7

这是历史上第一个能够运行于2.80系统上的自制游戏，不需要eLoader，完全利用TIFF图片漏洞得以运行。支持的PSP版本为2.00至2.80。

下载地址 pocket.levelup.cn/show.php?id=911

EZ4 Client 1.01 D0921

最新版的EZ4转换软件支持如《逆转裁判》《恶魔城》，以及即将发售的《口袋妖怪》等NDS版与GBA版的联动。

下载地址 pocket.levelup.cn/show.php?id=1001

松浦 亚弥

Matsuura Aya

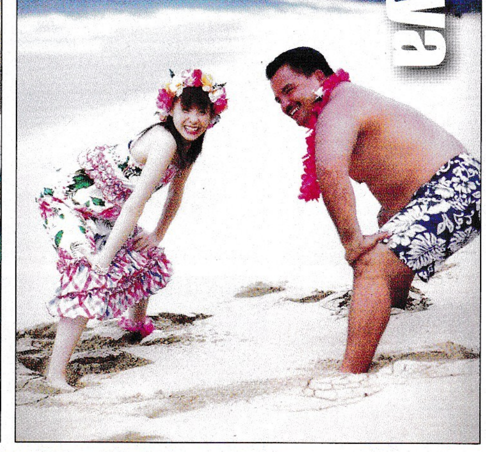
松浦 亚弥



Matsuura Aya







身　　份：歌手／演员
生　　日：1986.06.25
血　　型：B型
星　　座：巨蟹座
身　　高：158CM
出 生 地：兵库县
兴　　趣：睡觉、吃东西、旅游、购物、打网球、听自己的歌
特　　长：网球
性　　格：开朗活泼，稍有点知难而进，典型的B型性格
家庭成员：父亲、母亲、两个妹妹
喜爱颜色：黑、白、粉红
喜爱季节：春天
喜爱歌手：滨崎步
喜欢的国家：新西兰
喜欢的漫画家：高田理惠、北川美幸
习　　惯：不知不觉中撅起嘴

经历

2001.04.11 以单曲“ドッキドキ！LOVEメール”正式以歌手身分出道

2002.05.14 在日本职棒首次海外例行赛“ダイエ－V.S.オリックス”担任开球与演唱国歌的工作

2002.08.09 演出フジテレビ电视剧“天使の歌声～小儿病栋の奇迹～”，获得放送文化基金赏的出演者赏

2003.03.15 电影“青の炎”公开

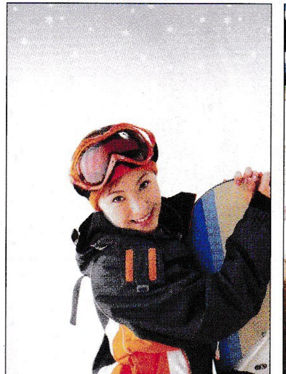
2004.07.10 首度出演连续剧《爱情一本！》

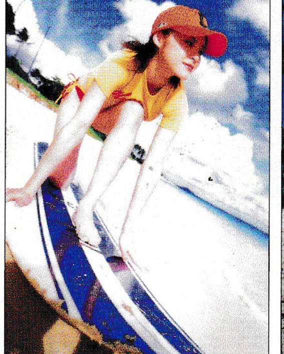
连续剧

2001.10 最后的家族
2002.04 黄金保龄球
2004.07 爱情一本

电影

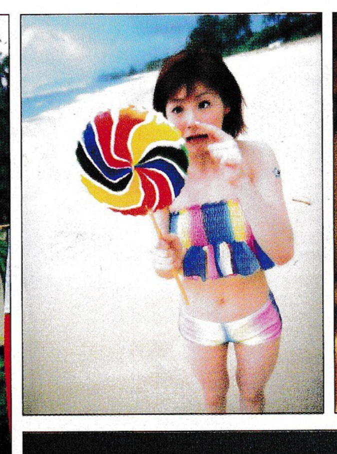
2003.03 青之炎









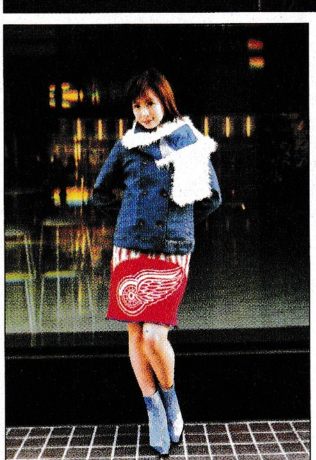








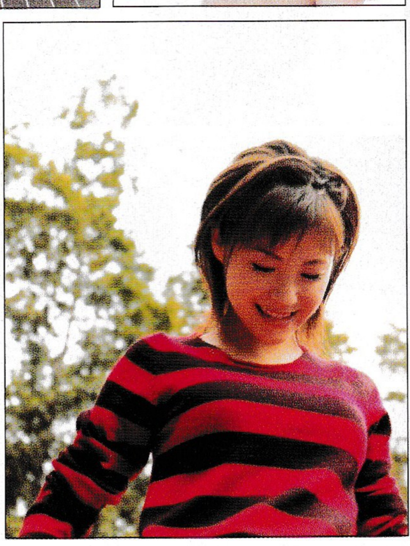














日本有一个社会科学家，找了10个对目前生活不满意的人，问他们一组问题。
问题一：认为现在实现了5年前的理想，请举手。1人举手。
问题二：认为现在比5年前活得更轻松，请举手。2人举手。
问题三：想活得轻松些但要回到5年前的生活水准，请举手。没人举手。
问题四：想回到5年前重新过一次，请举手。7人举手。



理想与现实

这位科学家经过多次试验，得到的结论是：有很多人并不清楚自己的理想，也不愿面对现实，他们志大才疏，无论如何都不会觉得幸福。而且，这样的人群正在扩大。

看到这段文字的人当中，会不会也有90%的人说，理想与现实差距太大；会不会也有80%的人说，现在比过去活得累；而所有人都不愿生活水平倒退，只奢望能从头再来？

本期私房话的话题是——喜欢抱怨现实的人永远也不会实现自己的理想。你对此持什么看法？

01 理想和现实其实只不过是一纸之隔而已。在今天很多人都会去抱怨理想，其实，不是理想背叛了我们，亦不是我们愈奋斗理想便离我们愈远，而是我们惧怕生活、惧怕未来。我们的理想不过是些不着边际的的幻想，从最初它就不属于我们，一如我们明知自己是天生的陆地动物却要偏执地安装一双能够飞翔的翅膀。所以理想不会给那些喜欢抱怨的人机会，让他们去实现自己的理想。只有凭借自己的双手去努力的人才会拥有理想。

——林原めぐみ（levelup.cn 会员）



02 理想与现实，看似两者是因果关系，其实不然。有理想是必然的，我们只有通过自己的努力和某些偶然才能实现这个必然。很多人总是抱怨压力大啊，老板狠啊，孰不知就在你抱怨的同时有多少人已经实现了自己的理想。用发展的眼光看问题，好比走一条乡间小路，坎坷无数，如果总是低着头看，貌似小心谨慎，但却没有一个宏观的概念，或许迈过了第一个坎，第二个就将你绊倒了，心里还在嘀咕，靠，这是什么路啊，如果抬起头，将整条路尽收眼底，便知道我到底该在哪抬高脚以免摔倒。放宽视野，好些抱怨，相信理想的实现已经离你不远了。

——litianran（levelup.cn 会员）

03 现在这个社会充满了不公，有人抱怨发牢骚也是理所应当可以理解的。我也会抱怨，我想应该没有人没有抱怨过。但关键的问题是如何对待这个现实，如何接受和适应这个社会。这个才是最重要的。作为一个社会人，是需要发发牢骚，抱怨一下来缓解自己的压力也是很常见的。这并不能说明他不会成功。成功的人就不抱怨了吗？当然成天抱怨不思进取的人是不会有什么前途的。

——灌茶（levelup.cn 会员）

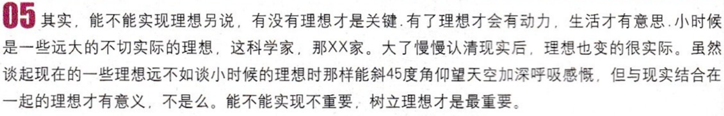
04 理想吗……很久没说这个问题了。其实咱们的理想都是有些不现实的，也正因为不现实，我们才会称之为理想吧。我的理想其实很可笑的，我想做一个游戏教师，但不是做游戏的，而是教小孩子怎么玩游戏的。那时候还没有“赚钱养家”这个概念，脑子里想的就是看到小孩子的笑容是多么的开心。长大以后知道这完全是不可能的，但是我心中还是有那么一丝的幻想（请原谅我的无知吧）总觉得不一定会实现不了的，但是现在，我才真正知道了这是不可能的。现在我一个人住，连自己都照顾不好。每天都要为吃饭穿衣而费心，又怎么会有时间去为别人的开心一笑而努力呢。所谓理想，大概只是属于自己内心深处的一丝悸动吧。

——绯村心太（levelup.cn 会员）



05 其实，能不能实现理想另说，有没有理想才是关键.有了理想才会有动力，生活才有意思.小时候是一些远大的不切实际的理想，这科学家，那XX家。大了慢慢认清现实后，理想也变的很实际。虽然谈起现在的一些理想远不如谈小时候的理想时那样能斜45度角仰望天空加深呼吸感慨，但与现实结合在一起的理想才有意义，不是么。能不能实现不重要，树立理想才是最重要。

——我爱萍萍（levelup.cn 版主）



06 小时候呀，我的理想是齐白石，用画笔在纸上描绘美好的明天，长大了我当了清洁工，用扫帚这支大画笔在城市这块大画布上描绘美好的今天，有人说，理想与现实相差得太大，我说啊……不，理想和现实其实是一样一样一样的啊，谢谢大家。

——方寸（levelup.cn 管理员）



07 人们总喜欢往后看，觉得“当时如果这样该多好”，但是却鲜有人往前看，觉得“我现在做了以后可能会怎样”。这就是为什么人们总是无法对自己的现状感到满意，总感到无法实现自己理想的一个原因。

生命是一个过程，也是一种目的，但是如果活得患得患失，总是想抓住对于自己有利的东西，却又忍不住频频回头，怀念那些失去的，便总是让自己久久不能放下。欲望是一个“深渊”，人的欲望，总是难以得到满足，当5年之后再回首今天，或许会更让自己沮丧。其实，不是现实不够好，只是欲望太过深。

——bluemary（levelup.cn 会员）

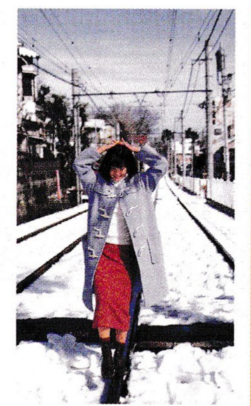
08 喜欢抱怨现实的人永远也不会实现自己的理想，不一定的，只有不断抱怨现实才会激励自己，反而太容易满足现状很容易失败，满不满意，抱怨不抱怨都能代表什么。关键是自己的心，无论什么时候都要有“知道自己想要什么并有足够多的勇气去面对一切的坚韧的心”，永远不去后悔自己的决定，确定好目标就勇往直前。

——拉丝特（levelup.cn 会员）



09 在别人问我有什么梦想的时候，我年纪太小，只依稀记得我的答案在都是一些在现在看起来不太可能实现的，科学家，医生，律师，老师，法官……到了中考，高考的年纪我们只有近期目标，考上一个好的高中，大学。已经忘了远大目标，到上了大学才发现我没有目标，大学毕业之后才发现，理想已经荡然无存，刚刚以为我会像一个普通人一样生活下去的时候，看到了某人说的一句话才想到做一个普通人其实很难，这句话在是"有一种久违的感觉叫感动，有她相伴的日子，即使平凡也浪漫"，和以往一样，在已经被遗忘的角落尘封多年的理想在一瞬间爆发，曾经我放弃过一次机会，但此时我想向她表白，我等待着这个机会，在某个巧合之下，我得知了她的QQ号码和电话，和她再次相互了解了对方情况没多久，我向她表白了，但此时她已有了男朋友，而且还是她的初恋，她告诉我这对她的重要性。我想我可能会一直等待机会再向她表白一次……现在这事已过去了半年了吧，伤口已不那么痛了，有些事真的是一旦错过就不再的，理想与现实总是太过不同，我想我不会接受现实，继续寻找下一个理想，但又不知道下一个理想是什么。只好在现实的虚幻中寻找虚幻而现实的梦了吧。

——遗失的自我（levelup.cn 会员）



10 如果说从小就没有什么自己选择的机会，也不被允许有什么选择。结果成年之后自然而然的就会失去自己的方向。那些说自己有理想的人，能说自己的理想真的能被称作理想而不是妄想么？浪漫不现实，现实不浪漫，抱怨现实的最后只会还是抱怨。儿时的梦想早已无影无踪，过去的激情早已随风而去。现在不知何为梦想，何为激情……现实永远排在所有理想之前，心疲惫时，安慰我的，只有曾未实现的梦而已……

——无影雾（levelup.cn 会员）

11 喜欢抱怨的人无法实现自己的理想？不尽然。抱怨，其实是一种发泄形式。把自己心中的不满、委屈、愤怒甚至怨恨通通说出来，就是一种抱怨。将这样那样的负面感情都发泄出来，未必不是件好事。抱怨、发泄之后以轻松的心态去面对工作、学习的，大有人在。

反过来说，不会抱怨的人就真的能实现自己的理想么？亦不尽然。不抱怨的人并不是说他们心中就没有不满，不是说他们不会愤怒，而是这种人会克制自己的感情。能克制当然是好事，但如果克制变成压抑，恐怕就是另一回事了。因为当一个人心中的负面感情积蓄过多过久时，总有一天他要爆发。那个时候，一切就如火山爆发一样一发而不可收拾，不要说理想，恐怕连基本的工作都无法保证了。

——圣焰之光（友情客串）

12 ……如今的我生活就像在演戏，说着言不由衷的话，带着伪善的面具。总是拿着微不足道的成就来骗自己，总是莫名其妙感到一阵的空虚，总是靠一点酒精的麻醉才能够睡去，在半睡半醒之间仿佛又听见水手说：他说风雨中，这点痛算什么，擦干泪，不要怕，至少我们还有梦；他说风雨中，这点痛算什么，擦干泪，不要问为什么。寻寻觅觅寻不到活着的证据，都市的柏油路太硬，踩不出足迹。骄傲无知的现代人不知道珍惜，那一片被文明糟蹋过的海洋和天地。只有远离人群才能找回我自己，在带着咸味的空气中，自由地呼吸。耳畔又传来汽笛声和水手的笑语，永远在内心的最深处，听见水手说……

——泰坦（UCG 编辑）

13 理想，其实就是一个目标，人生中的一个目标，达成目标……那就叫成功，要成功，就要做别人不想做的事，别人不能做的事，别人不敢做的事，要有一个平常心来面对失败，要相信，没有失败，只有暂时停止成功，光这些还不够，还必须找到正确的路径和方法，排除现实中带来的困惑，决定了，就一定坚持到低，使用自己100%的努力，无视周围一切阻碍，我想这样想不成功也难……问题是，你能做到么?抱怨，只不过是对自己失败找借口罢了，现实，只不过是达成理想必须走的路罢了，又何必那么在意呢?

——PC菜鸟（levelup.cn 版主）

14 这个话题似乎大了点，我想起码要年过50岁的人才能比较真切的说出自己对这个话题的想法。根据每个人自身阅历的不同，理想也自然相差的很远很远。经常会听到有人发出理想和现实相差太远的感慨，在我看来这是一种缺乏准备和不成熟的表现。对于你所理想的东西每个人都应该在心中有杆秤，掂量一下理想的重量你是否承载得起。如果实现不了将会给自己带来什么样的后果。所谓理想有大有小，我想起码要拼命奋斗5年甚至更加长时间所换来的东西才应该配得上理想"二字"吧。心中有理想是件很好的事情，可能在各种客观条件的制约下我们都会对理想进行一定的修正，不过一定不要放弃理想。读者朋友们，为我们理想不断地努力吧。

——ACE飞行员（UCG 编辑）

15 因为不满足现状，所以才憧憬未来，但毕竟个体能力有限，大部分人恐怕都有过理想远大但现实残酷的无奈。拿我自己来说，自小在军区大院长大又靠近中国的心脏，生在红旗下长在新中国，儿时的理想就只有从军这一条路；然而真正意识到军旅之路的艰辛之时，我却选择了退却并转而开始求学；本以为就算不能指挥千军万马，凭自己的惊天动地之才也能将就为四化做点贡献顺便弄个首富当当……浑浑噩噩的四年大学生活，毕业后面对残酷竞争而不知所措的我终于领悟到，原来理想是如此有分量的两个字，远不是几个决心、几句口号可以比拟。不满足就要更加努力去争取，半途而废、怨天尤人只会让理想离你更远。正如《X高达》主题曲中的那句歌词：曾几何时的梦想，要用这双手去拥抱，不要忘却心中的梦想，永不停息向前追寻。

——六段音速（游戏城寨 编辑）

16 其实抱怨也仅仅只是一种发泄的手段，要不怎么说爱哭的女人长命呢？关键还是要看在抱怨之后的行动，如果只是动动嘴，那这辈子就只能是一个眼高手低的失败者，反之，在抱怨之余，依然坚持理想甚至不择手段去实现它，那才是成功者，没有理想，和一条咸鱼有什么区别？而有理想又不去想办法实现，那和做白日梦又有什么区别？

——GOUKI（UCG 编辑）

[你一言，我一语]

人是需要理想和抱负的，不过现实也是残酷的……但是一个有真正理想的人是不会被那么点现实打倒的。靠自己的努力来实现自己理想的人是伟大的，也是成功的！

——tbs

对现实不满，抱怨现实，这也无伤大雅。但能否实现自己的理想就要看实际行动了。如果只是一味的逃避现实、自暴自弃的话，别说实现理想，如何在社会上生存都成问题。但要是能迎难而上，克服挫折，那么离实现自己的理想就近了一步。

——梁山土鸡

举一个使劲抱怨也能实现的理想：中彩票。举一个抱不抱怨都无法实现的理想：返老还童。他们的区别是一个几率接近于零一个几率等于零。我不想浪费时间不想做无用功。所以，我要选几率大的。

——SLAUGHTER

所谓理想，只是人们在成长过程中的一个目标。它的存在，可以激励我们奋发拼搏。

——rrz669

我非常同意这点，因为我曾经是，现在也是，经常抱怨现实的不公，但是现实就是如此，不会因自己的埋怨而改变，我们更应该直面现实的残酷，做出更现实的打算；理想，是长远的，并不是那么容易实现的。

——马相宇

喜欢抱怨现实的人总有一天会实现理想——因为他们懂得了现实的残酷性。实现自己理想的人总有一天会溺水而亡——因为他们满足现状而不思进取。

——ifwm

理想和现实就像两棵相邻的大树一样，彼此相依，却终生分离。

——春天哈喇子

理想和现实确实有距离，理想只是我们生活的动力，让我们朝着目标去努力，但并不是生活的全部！

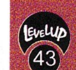
——tctc

我不会去抱怨现实，因为路是自己走出来的。成功是因为自己的努力，而失败是因为自己的懒惰。

——周董

用物理的方式来解释：把人类有限的力量，也就是有用功都放在如何抱怨上了，自然没精力去"接近"自己的理想了。

——莫斯科的眼泪



WEB 选读 精采网文 SHOW

昨日受一高人托梦，得到《学生保命手册》一书，但想我已不再是学生……哎小弟，你等等，我看你骨骼精奇，不如就花10块钱……再接下来看看三国的那些大英雄们在麻将桌惨败后，回到家是怎么样被老婆收拾的吧。冥王星被开除出九大行星确实是最近的一个大新闻，不过里面似乎有什么阴谋哦。本栏目文摘性质的文章均有稿酬提供，请作者到如下网址提交信息，我们将在收到信息后的三个月内核实发放。http://www.levelup.cn/levelupbook/

学生保命手册

楼主：cjkk

一般来说，80%以上的群殴发生在学校里，因为多数学生缺乏独立思考的能力，不知避祸求福，而且多处血气方刚之年，所以谨以此册献给那些经常被殴的同学。

1.被群殴时，一定要找一个死角，例如墙角，并与墙角空出40cm左右的距离，这样就不会受到360度全方位攻击，而空出的死角可以让你有一段的缓冲距离，不会直接承受到100%的攻击。

2.被群殴时，身体一定要卷曲并蹲下，头藏于膝间，双手张开，护住太阳穴及后脑。后背尽量面向人少的方向，并把肩胛部分挺起，示意让别人主要攻击该部位。但是如果发现有人踢你肾的时候，一定要及时扭转至其他方向。

3.被群殴时，尽量把肌肉多的部位展现出来给人家打，切记要藏好要害部位，例如阴部，头部，胃，肾，心脏等。在群殴开始后把全身肌肉蹦紧，这样可降低20%以上的伤害。

4.被群殴时在没有把握的情况下千万不要还手，例如被20至30个人群殴的时候，其实打你的也就是在最里面的10多个，其他人打你的机会都没有，所以一定要沉住气，里面的人打累了基本就不会再打你了，但是你一定还手的话，建议在还手之前先购买生命保险。

5.一般被群殴之前都是需要一段时间的，因为很少能在短时间内聚齐那么多人。所以，在逃不掉知道自己要被群殴之前，记得做以下事情：

（1）喝一点糖水，保持肌肉中的血糖含量，提高心脏的血液循环，防止在被打的时候猝死。

（2）做一下热身活动，活动活动关节，免得被打完后某某地方又扭伤或者是断掉。

（3）可能的话找一些防御用的物品塞在身上，提高防御力。

（4）身上装一把刀，藏在合适的位置，注意不要捅了自己，这样是防止某些不遵守群殴规则使用大杀伤力武器的傻蛋们。

6.被群殴前最好找个人和你分担，被殴的人多了，分到你身上的拳脚自然也少了，实在害怕拉个无辜者进来替你分担拳脚也行，只要你做得出来。

7.被群殴时，尽量大喊"别打了，我再不敢了"之类的求饶话语，这样可以降低10%的伤害，别一声不吭的趴在那里，这样更让别人恼火，演技逼真的话，装哭也行啊，我没见过把别人打哭了还继续打的人。

8.被群殴的时候，如果发现某个人打你特别狠，特别有力的话（一般是用踢的），一定要尽量过去缠住他，贴近他，让他的腿发挥不了威力，要不然到时候你就等着照X光吧。

9.被群殴时尽量别想着逃，逃是没用的，逃只会让人更生气，除非你每次都能逃脱，那我建议你用逃的。要不然你想，每次都聚集一大群人，在烈日风雨下又是等啊又是气的，抓到你不狠揍一顿才怪。所以长疼不如短疼，在打你之前你尽量说好话安抚他，劝他，很多人只要面子给足了也就走了。如果实在不行，还是蹲下让他们打吧，这个时候不要考虑什么面子问题了，生命第一啊，你不会想白发人送黑发人吧？

群殴保命最终技

材料：气球N个，食用色素（红色）少许，蜂蜜一罐。

制作方法：将色素调兑蜂蜜，颜色不能太深也不能太浅，比你的鼻血颜色稍浅一些就可以（找不到鼻血的可将食指深入鼻孔用力前后移动），另外粘稠度要适中，然后将人造血均匀装入气球中，并且使其呈鼓状，稍用力一捏即破便可。

使用方法：将装好的小袋人造血用胶带粘入衣服及裤子内，切记要使用浅色的衣裤。

好了，兄弟们，出去应战吧！（啊……怎么光我一个人跑出来了……）

三国里那些怕老婆的英雄们

楼主：望月蚂蚁

话说这天是大年二十八，三国英雄们没事凑了几桌麻将，一直打到深夜才回家，众所周知，怕老婆不是某一个人的问题，而是大家共同的苦恼。

——————————————————————

先从吕布说起。话说温侯回到家，刚推开门，只听一声令下，四周涌出一伙如狼似虎的丫头来，把他绑了个结结实实。

吕妻狂笑：哈哈哈哈……

吕布：……缚太急，乞缓之。

吕妻：缚虎焉能不急？

吕布：布已服矣，从此以后，布主外，君主内，天下可定矣。

吕妻略微沉吟，向旁边一婢道：你以为如何？

婢：君不见丁建阳……

吕布插嘴骂道：去你娘的！你又不是大耳儿！干么要抢他的台词？一边歇去！看我等会怎么收拾你！

吕妻：好好好！就饶你这一回！以后不许了！

吕布翻身爬起，纳头便拜：吕布愿拜夫人为义父，望勿推辞！

——————————————————————

曹操偷偷摸摸地回到家里，见家里来了客人。便想趁人多混进屋去，不想曹妻眼尖。

曹妻：长须者是曹操！

曹操拔出剑来，割去胡须。

曹妻：红袍者是曹操也！

曹操急忙脱掉红袍。

曹妻拎住曹操耳朵：脱什么脱？你以为你脱了马甲老娘就不认得你了吗？

曹操忽然拔出剑来，一剑杀死曹妻，旁边一人大惊，却是陈宫

陈宫：这是……

曹操：我如不下手，必为所擒！

陈宫：……

旁边众人，无不目瞪口呆

曹操杀得性起，挥剑一阵乱砍

陈宫惊诧无比：住手！你这是干什么？

曹操狂笑：不杀他们！让他们去报警么？宁可我负天下人，不可天下人负我！

陈宫思忖：我以为曹操是个英雄，谁知是个狼心狗肺之徒！猛一抬头，见曹操拿着血淋淋的宝剑狞笑着逼了过来。

——————————————————————

夏侯敦回到家中。他老婆一把拧住他的耳朵。

夏侯妻：你这挨千刀的，又打麻将去了？

夏侯：……

夏侯妻：少给我扮深沉！你不想想，这几年你输了多少钱？你想想，你……（省略数百字）

夏侯猛地夺过刀，一刀将自己的手指砍了下来。

夏侯妻：你……你这是……

夏侯：我今后要再去打麻将，就不是东西，以此手指为证！

夏侯妻感动地：老公……

夏侯抓起血淋淋的断手指，一口吞下去大嚼起来。

夏侯妻骇然：老公，你这是……

夏侯傲然地：父精母血，安然弃之！快去给俺拿斤酒来！

——————————————————————

孙权在门口徘徊不定，不知道是否该回去。

孙权思忖：欲要回去，又恐不敌。若不回去，心有不甘。

这时诸葛亮从旁边经过，见此情景，心中暗想：此人只能激，不可说。

诸葛亮：孙……你好！

孙权：不怎么好……

诸葛亮：怎么？不敢回去？

孙权不语。

诸葛亮哈哈大笑：尊夫人势大，天下无人能敌，向来只有二袁、吕布、刘表数人能与之为敌手。今数雄已灭，天下无人矣！将军不如归降便了。

孙权沉吟道：如君所言。刘益州奈何不降？

诸葛亮：刘益州帝室贵胄，英雄盖世。纵然不敌，岂能降于国贼？

孙权：靠！我老婆是国贼？你太过分了吧？

诸葛亮：少说废话！是战是降，自己说吧？

孙权一刀斫断木案，昂首敲门：我意已决！再有敢言降者，犹如此案！

——————————————————————

诸葛亮哈哈一笑，大摇大摆地回到自己家。

诸葛妻：你还晓得回来！你还把这儿当家？你……

诸葛亮一边点头一边说是。忽然大喝一声，指着旁边一个小婢：此人脑后有反骨，快与我推出斩之！

诸葛妻冷笑：别岔开话题！你这招对刘备管用，对我可没用！

诸葛亮三跳两跳跳进书房中，"咚"地把门关上。

诸葛妻：开门！你以为这样老娘便没办法了吗？

门忽然开了，诸葛亮笑吟吟地坐在屋中，手中叮叮当当地弹琴。两边站着两个童子。

诸葛妻正要冲进：少装神弄鬼！

旁边一婢：夫人且慢，诸葛亮一生谨慎，此时这般模样，必有埋伏！

诸葛妻：放屁！这招空城计骗别人有用，怎么能骗我？

冲进房中，门关，房中殴打声、呼救声陡起……







[热笑话]

英国小孩宣耀说："国王将剑放在我祖父的头上，他就成了公爵了。"
美国小孩不甘示弱地说："那有什么稀奇，印地安人将斧头放在我祖父的头上，他就变成了天使了。"



YY，在网络上一般作“不切实际的胡思乱想”解释，来看看她是怎么YY的吧。



假如——关海山是我爷爷的话

如果有这样一个超级无敌的老绅士当我的爷爷，我会天天得意非凡地要他陪我去逛街，让他挽着我的小胳膊慢慢着走，让他的雪白头发、笔挺西服和手中的精致小拐棍与我的红红脸蛋花裙子一起形成最完美的画面——顺便也炫耀给我们班上的小朋友看！

假如——梁家辉是我爸爸的话

这样的父亲，一定让我的童年没有遗憾。他可以西装笔挺、衣冠楚楚地陪我参加学校举办的各种活动，让他那让西方人也心动的挺拔身材和依旧清朗的五官，在一溜儿已经有点中年发福的同学父亲中“鹤立鸡群”，如果有小姐妹偷偷打听这是谁的话，我会以我最大的声音回答她这是我老爸。也可以轻装便服，无限耐心地教我各种本领，比如说骑自行车什么的。而当我的小姐妹在小马路上，看到背映着夕阳，翻身上车的他，会不禁的惊呼一声时，我也会淡然一声答之“这是我老爸”！

假如——成龙是我大伯的话

一个这样的大伯，功夫扎实，身家厚实，江湖地位又高，人面又广，出手又阔气——有了他，我这个小侄女儿真是睡到梦里也会笑醒的。邻班的臭小子欺负我？没事，大伯一出马，拍拍那两小子的肩膀，嘿，两小子立刻不噤声了。出去逛街，看到件好看衣服，不敢向老妈开口，偷偷和大伯说，立刻搞定！当然，这样的大伯，也会有麻烦，比如说会闹些粉红的小故事出来，有的影响还很大，让我的伯妈很是伤心，让我的表哥从小就很少与他相处，缺少关爱。所以，他只能是我的大伯！

假如——任贤齐是我大哥的话

从来不缺乏活力与动力，又有爱心，品行端正，身家清白，好学上进，从无不良嗜好。这样一个男生，不仅是爹妈的好儿子，也是我向往的好大哥。夏天，当我们一排小女生相约去海边戏水时，他可以当我们的保护神，在我那一排花痴小姐妹的目光里，他会伸展着古铜色的身体，纵身入水——他的性格温和，我有时有点小脾气发发，他也只会微笑露着一口好看的白牙望着我，微风正在吹着他额前的黑发——在我的生日宴会上，他会抱着一个木吉它，悠然而唱，让我班上一排小男生羡慕不已，个个回家苦练吉它。

假如——谢霆锋是我同桌的话

一个如此英俊，却又如此叛逆的少年，拥有着很好的音乐天赋，却又出身于单亲家庭——所以总是显得落莫不群——谁能不怜他？当老师一旦宣布他和我同桌时，我会立刻成为全班女生嫉妒的对象。而他和我的第一次目光接触，那样一对清亮的眼睛呀——会立刻让我面泛桃花，心如小鹿撞撞——当他屡屡与周围环境起冲突而受到老师同学冷落独立时，那悄然流露的黯然眼神，那孤寂的一身黑衣背影，会让我心疼不已，难道，会是他的错吗？

假如——刘青云是我的死党的话

“郎骑竹马来，绕床弄青梅”所谓“死党”，当然是从青梅竹马，两小无猜的时候就开始了，他身材结实，本性敦厚，实在是当好朋友的不二人选。小时候有麻烦了，他拼着命帮我搞定，会挥舞着那从小就黑黑的小拳头去为我出头。长大了逛街时，他是最好的劳工，会没有怨言的拎着大包小包，跟在我后面，任我逍遥游。受了委屈，他拍着壮实的胸脯对我说，没事，有我呢！望着那么黑黑的脸，亮亮的眼睛，我不禁想说，“有你真好！”

假如——周润发是我的初恋的话

高大身材，俊美五官，再配着黑色风衣及礼帽和白围巾，临风一站，对我微微一笑，凝神一望——唉，叫我如何不想他！他是进入我少女心扉的第一人，为了他的一个约定，一个眼神，我会放弃学业，离开父母，与他海角天涯，相伴看桃花——只要能看到他温柔的笑容，我便已心神俱醉——还有他的身上的那“淡淡烟草的味道”，都让少女的我晕到！

假如——古天乐是我的男朋友的话

古铜色的皮肤，亦正亦邪的俊秀面容，再加上一副适合任何款型服饰的好身材，着衣品味又是上乘——这样称头的一个帅小伙儿，怎能不做我的男朋友！当我身着轻纱长裙，他西装革履，手挽手一起出席公司晚宴时，我们会是众人的焦点。席间，他轻拿酒杯，时不时对我微微一笑，那一双眼睛呀——真是让我佩服男人也会如此醉人的桃花眼呀——我们休假时，他一条牛仔裤，一件T恤，站在郊外的草地上，阳光正照在他身上、脸上，他对我朗朗一笑，好一口好看的牙齿！真是，有伴如此，夫复何求！

假如——张学友是我的老公的话

俗话说的好“男怕入错行，女怕嫁错郎”，所以，虽然他在我众多的追求者中并不算出众，但我还是毫不犹豫的选择了他。婚后，他果然不负我所望，成为新时代的优秀好丈夫模范，成为亲友间交口称赞的典型！在外，他为咱们家早日奔小康努力奋斗，虽然没有得到什么奖项的表扬，但也可以说成绩斐然，有目共睹了。最难得的是，他虽然身处职场，却行为低调，从不搞些什么“情况”，天天回家吃晚饭。对孩子也是细心备致。每次我看到他认真工作的身影，那沾着汗水的额头，那隐隐起皱纹的眼角，那专注的眼神，我都会觉得，认真的男人最动人！



[冷笑话] 有一个躲猫猫社团，他们团长现在还没找到。

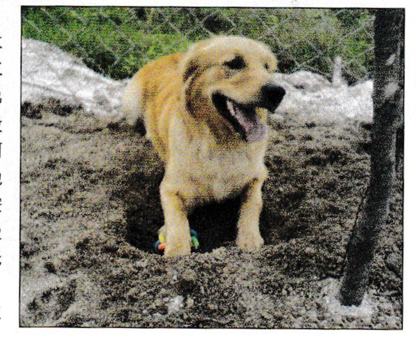
武侠小说男主角的十大必修绝技

楼主：米欢欢

1 刨坑

大凡武侠中的男主角，在其成长过程中总要死一大堆人，象什么父母啊，义父义母啊，养父养母啊，师父师娘啊，师兄师弟师姐师妹啊，同道好友啊，黑道哥们啊，一般还要死几个红颜知己啊，一夜情啊，单相思啊什么的，这些人死后男主角必须亲手刨坑把他们埋了，您还别嫌他费劲，还不能用铁锹，按惯例还得挑一个恶劣的天气：象狂风暴雨，漫天飞雪的时候才能烘托气氛，您要挑一个阳光明媚的下午……您根本不敢刨给观众看！

所以这"刨坑"绝学，实在是武侠中男主角的十大必修绝技之一。



▲我一手一个掐死俩，刨坑埋喽！

2 烧烤

大凡武侠中的男主角，总是在江湖上流窜，什么是江湖啊，就是荒郊野外加城乡结合部啊，这里没有五星级宾馆，也没有象样的餐厅，只有山洞和破庙，肚子饿了那就得自己打野味，最方便快捷的烹饪方式就是……"烧烤"！您要是不会，那只有饿死了！

所以这"烧烤"绝学，实在是武侠中男主角的十大必修绝技之二。

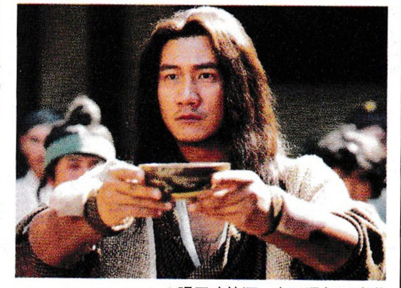


▲正宗新疆烤羊肉串，包你吃完还想吃！

3 喝酒

常言道：自古英雄多喝酒！几乎不会喝酒的都成不了英雄了！天龙八部里，萧(乔)峰和段誉一番豪饮之后就成了兄弟，这就是最好的证明。除此之外像《小李飞刀》里的李寻欢，《楚留香》里的香帅和胡铁花等等等等……就不一一举例了。

所以这"喝酒"绝学，实在是武侠中男主角的十大必修绝技之三。



▲喝了咱的酒，上下通气不咳嗽

4 中毒

其实我也实在不知道中毒跟成为英雄到底有多大关系。可好像为了让英雄更厉害一些，都必须让他们中毒，以达到百毒不侵的最终目的。当然这些英雄也都是狗屎运超级好了，总能以毒攻毒之类。不然的话，还没成英雄之前就嗝屁了！像郭靖、杨过、段誉等等……所以这"中毒"绝学，实在是武侠中男主角的十大必修绝技之四。



▲英雄，中了毒还是可以一样性感滴！

5 开会

但凡武侠中的男主角，经常要参加各种各样的会议，江湖上的会，那叫一个多，最经常召开的是各种传说中的兵器和武功秘籍的鉴定会（类似现在的新产品发布什么的），xxx门派和xxx门派合并大会（类似现在的什么什么战略同盟合作伙伴），xxx金盆洗手大会（类似现在某某宣布退出论坛），这些会的邀请函总能到男主角手里，但俗话说酒无好酒，会无好会，这些会开一次怎么也得死一大把人，男主角不弄个重伤或者内功大损，您就甭想逃出来！

所以这"开会"绝学，实在是武侠中男主角的十大必修绝技之五。



▲大家听好，我决定从此退出江湖……

6 关系

大凡武侠中的男主角，社会关系铁定特复杂。俗话说：关系要不广，别在江湖闯，关系要不深，就甭出来混。请看以下例子：

某武侠电视剧男主角张无忌的社会关系：

父，张翠衫，武当五虾之一

母，殷素素，日月神叫的分支机构天鹰叫叫主的女儿

义父，谢逊，日月神叫四大法王之一——金毛失望

外公，殷天正，日月神叫的分支机构天鹰叫叫主

舅舅，殷野王，日月神叫的分支机构天鹰叫叫主的亲儿子

老婆甲，赵敏，当朝汝阳王的女儿，那时候叫郡主，搁大清国就叫格格

老婆乙，周芷若，娥眉派CEO

岳父，当朝汝阳王

小舅子，当朝汝阳王的儿子

太师傅，武当创始人兼第一任CEO——张三风

丫鬟，波斯拜火教圣女

丫鬟的妈，日月神叫四大法王之一——紫衫龙王

等等等等……



▲兄弟，咱关系这么铁，下次选盟主一定要过来帮俺充充面子！

再如某武侠电视剧男主角韦小宝的社会关系：

师父甲，康熙，当时的皇上

师傅乙，陈近南，社团老大

师傅丙，九难师太，前明朝公主

老婆1，阿柯，天下第一美女陈圆圆和天下第一反贼李自成的女儿

老婆2，苏荃，神龙叫叫主的夫人

老婆3，建宁公主，原康熙的御妹

老婆4，沐剑屏，木王府的小公主

情人，俄罗斯国女沙皇

师兄，少林寺方丈

把兄弟a，康亲王

把兄弟b，索额图，当朝宰相

把兄弟c，多隆，御前侍卫总管

把兄弟d，明珠，军机大臣

等等等等……

大家看看，这些社会关系随便拿两个出来都吓死一帮人，巨牛啊，走哪都倍儿有面子，您要是谁都不认识，黑白道一个把兄弟没有，娶不到两个以上的老婆……您还在江湖上混什么大劲啊，早点回火星吧。

所以这"关系"绝学，实在是武侠中男主角的十大必修绝技之六。

[热笑话]

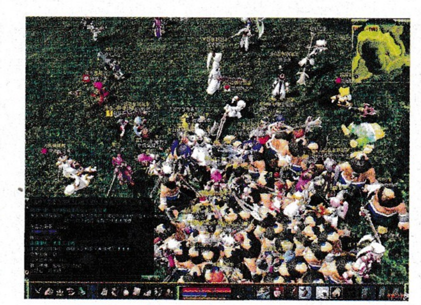
冬冬在街上拾到一只戒指。

老师问："冬冬，这只戒指是拾到的，为什么不把它物归原主？"冬冬："因为戒指上刻着永远是你的！"

7 群殴

大凡武侠中的男主角，在其成长过程中总是免不了要经历几场群殴的。为什么必须经历群殴呢？原因有二：第一是武侠中的名门正派人士都太无耻，太阴险，绝大多数情况下一对一单挑是打不过人家的，所以这些名门正派的就把武功比他们高的统统污蔑成“武林败类”，把人家的武功污蔑成“妖法，邪术”，这类人最喜欢说的就是：“你这样的武林败类，人人得而诛之，不必讲江湖规矩，大伙一起上啊……”听听，多正义凛然的理由；第二是为了安排武侠中的男主角一夜成名，那年头没什么现代化的交通工具和传媒，要想短时间一夜成名，那就得靠群殴，高薪聘请几个托儿召开个什么什么英雄大会，再找一百多号掌门，帮主，方丈什么的，不是个个都火吗，一起全灭掉。一夜成名靠什么啊，靠点击率啊，点击率上去，名气跟着就来了，不信您在您的作品里安排几场群殴，投个800万到1000万做数字特效，多了我不敢说，我保你挣一个亿啊！

群殴绝技我个人最推崇2个人，一位是英雄萧（乔）峰，一位是大虾郭靖。在聚咸庄正在召开“声讨罪大恶极的武林败类萧（乔）峰战略同盟”大会的时候，去砸场子，靠一套简单又普通的三十三式太祖长拳，一个人打一百几十个所谓的名门正派，那惨烈悲壮的场面，实在是群殴中的经典。大虾郭靖，带着苦孩子杨过去全真叫学义，被误认为是淫贼，结果动用什么什么天缸北斗阵来对付，每7个人一组，好像是一个打七七四十九人，号称巨牛的阵，没几下就让郭大虾给破了，记忆中名门正派最喜欢搞什么阵法，一打起来乌拉乌拉的一大群，可还是打不过，看来这些所谓的什么什么阵法，除了浪费米饭，真没什么太大用处。


▲群殴还是一骑当千？

所以这“群殴”绝学，实在是武侠中男主角的十大必修绝技之七。

8 挨刀

人在江湖飘，谁能不挨刀……

大凡武侠中的男主角，在其成长过程中总是免不了要挨一刀。

武侠中的男主角武功个个深不可测，怎么会挨刀呢？

不为别的，只因为拿刀或者剑砍或者捅他的……

不是他的仇人

甚至不是个男人

而是一位年轻的PLMM

还是身材巨火爆的那种……

她们通常的名字是——“武侠中的女主角”。

她们经常是随随便便的一刀或者剑砍或者捅过来，我们的武侠中的男主角跟本就不躲闪，因为他们知道，这一刀或者剑砍或者捅过来，肯定不会要自己的小命，顶多重伤休假，其最终结果100%是武侠中的女主角彻底爱上武侠中的男主角！

此项绝技练的最好的首推杨过，被生生的砍了一只手臂，其次是张无忌，在光明顶那场著名的群殴中一个人灭了六大门派，最后居然被刚学会武功的周芷若一剑差点刺进心脏，更匪夷所思的是令狐冲，在五岳剑派购并大会上把一个小姑娘的剑挑飞了，然后自己把肩膀伸过去让剑插自己，实在让我等景仰犹如滔滔江水……


▲英雄，原意吃俺一刀么？

同时还要友情提及小谋子的《英雄》那里面有个残贱飞血，据说淫不离淫，贱不离贱，结果残贱每每被飞血一刀或者剑砍或者捅过去，中招部位不是胸部就是腹部，捅来捅去都捅不死。

所以这“挨刀”绝学，实在是武侠中男主角的十大必修绝技之八。

9 定力

武侠中男主角的武功高一点也不奇怪，因为他们要当主角嘛，最令人称奇的是他们的定力，那真是高得出乎您的想象，请大家先看看以下的例子：

例子一，大理国的段誉和一个PLMM（名字我记不清了，这哥们MM太多）被一个大恶人关在一个小黑屋里，还给他们一起下了天下第一，奇淫无比的春药——“阴阳合欢散”，这哥们把持得住！不得不让人怀疑那瓶“阴阳合欢散”的产地，估计不会是行货的说。

例子二，神雕大虾杨过，在荒郊野外给陆无双治疗胸部上的伤口时把别人小妹妹上衣脱光，连看带摸玩了个够，楞是什么也没发生，可能陆无双真的名如其人，胸部平得什么也没有，所以叫“无双”，无法引起杨过的兴致，那还情有可原，但是后来在古墓派和小龙女两个赤条条的搂在一起练什么《素女经》，居然还是什么事都没有发生！最后让尹志平占了便宜，给杨过戴了一顶天下一等一的绿帽子，我看杨过这苦孩子干脆改名字算了……小名叫“大头”，姓“冤”。

与他们俩类似的还有张无忌、令狐冲等人，就不一一列举

大伙琢磨琢磨，想象一下，别的不说，就说小龙女啊，虽然我们都没见过，但从书中的描写，那绝对是一超级无敌的PLMM，您说要是碰上一个稍微正常一点的男人遇到这样的机会，那还不……由此可以看出武侠中男主角的定力之高，简直是惊天地，泣鬼神！

所以这“定力”绝学，实在是武侠中男主角的十大必修绝技之九。


▲哥哥，我都这样调戏你了，你怎么还坐怀不乱……

10 孤儿

武侠中的男主角，这“孤儿”绝技是必须要练的

尽管练习此绝技的过程异常残酷和痛苦

因为武侠中的男主角不是别人

而是……

武侠中的男主角

俗话说：天将降大任于私人也，必先忘其父母，死其兄妹……所以武侠中的男主角一个个的都命犯天刹孤星，自己的父母兄妹和亲朋好友逮谁克谁。这也难怪，古时侯有句话：父母在，不远行！您不让他们练成“孤儿”绝迹，他们怎么出来闯荡江湖啊，再说了，那年头江湖上的PLMM就特喜欢这样的“苦大仇深，孤苦伶仃”的主，觉得特有沧桑感，唏嘘感，特成熟……所以为了泡到或者被那些江湖PLMM泡，武侠中的男主角他就必须练此绝技！

练成“孤儿”绝技场面最壮观的，当首推虚竹和张无忌。

虚竹打小本来就以为自己练成了“孤儿”绝技，没想到这哥们没事闲着去参加什么少林寺召开的什么武林大会，居然同时遇到自己的父母，而且都是大红大紫的主，老爸是少林寺的CEO，老妈是江湖上响当当的“四大恶人”之一的叶二娘，可还没一袋烟的工夫，老爸被乱棍打死，老妈也切腹自杀，在几千位江湖从业人员的注视下，这哥们一下就父母双亡，绝技练成！

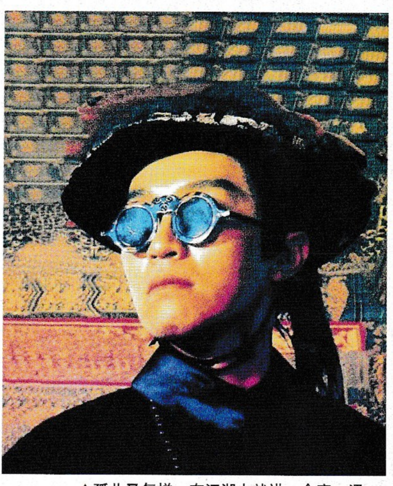
张无忌稍好一点，和父母在冰火岛上过了几年快乐的日子，后来回到中原，在六大派，也是好几千人面前，张翠山自断经脉而死，殷素素切腹自杀，张无忌终于也成为孤儿！

不过我就不明白了，这帮女性江湖从业人员怎么自杀都喜欢切腹呢？好象郭靖他妈也是切腹。

这个以后专门开个专题研究。

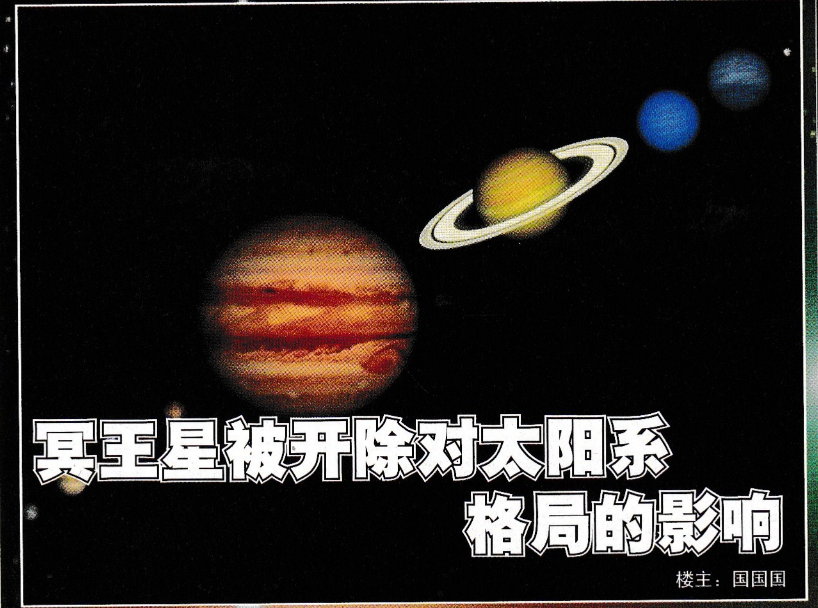
其他象萧峰啊，令狐冲啊，苦孩子杨过啊……等等都是从小就是孤儿，不一一列举例了，最惨是韦小宝，到书结束了都弄不清楚自己亲爹是谁……与他类似的还有石破天……

所以这“孤儿”绝学，实在是武侠中男主角的十大必修绝技之最。


▲孤儿又怎样？在江湖上就讲一个字：混！



一天，一块三分熟的牛排在街上走着，突然他在前方看到一块五分熟的牛排，可却没有理会他，问：他们为什么没打招呼？答：因为他们不熟……



冥王星被开除对太阳系格局的影响

楼主：国国国

其实这是一场阴谋……

太阳系行星一直有三股势力。

以地球为代表，金，水，火为小弟的类地行星。依仗着离太阳近，数量多的优势，一直窥探着太阳系老大的位置。可惜自己个头太小，一直没啥办法，只能忍辱负重。

还有就是土星和木星的一派。仗着自己个头大，小弟多（卫星），一直没把类地行星放在眼里。没想到枪打出头鸟，树大招风。木星被恐怖袭击了，一颗小彗星，爆裂成十几块人体炸弹，撞向木星。堪称太阳系里的911。据说有类地行星势力参与其中。苦于没有直接证据。

另外一派就是王星派。仗着山高皇帝远，不爱掺乎上面两派的斗争。没想到这次失算了，小弟被开了。今后太阳系行星集团之间的斗争将更加错综复杂。

惊现第四股势力！冥王星被开除是太阳系被入侵的征兆？

王星派对太阳系内部争斗向来不闻不问，其原因不仅仅是山高皇帝远，而是因为他们有着更重要的责任。

系外有一彗星云团名叫奥尔特。小弟数量不计其数。但由于地理条件的影响，一直处于游牧状态。他们对太阳系早就垂涎三尺。每隔6500万年，就会入侵一次。上一次入侵直接导致了代表地球的代表——恐龙的死亡。这次地球推举出人类作为代表，为避免入侵，人类出卖了整个太阳系，特别是冥王星的利益，而将其推出门外。但尚不知是否能够满足奥尔特的胃口。

其实王星派一直就在为太阳派守卫边疆，为抵御奥尔特的入侵，抛头颅，洒热血。军人不问政治是他们一贯所坚持的。没想到最后被出卖了。虽然冥王星和海王星一直受到系外行星的诱惑，时常无法保持和太阳的步调一致。但至少没犯过大错误。这次冥王星被出卖将会对太阳卫士——王星派产生无法估略的影响。

幕后黑手另有其人？各行星心怀鬼胎？

奥尔特彗星云团发言人在昨日的记者招待会上称：奥尔特云团与冥王星被开除出太阳系决无关系，但作为友好邻邦，奥尔特强烈谴责以地球为代表的太阳系行星对冥王星的野蛮行径，同时对冥王星表示慰问。据称奥尔特已派出一个庞大的代表团访问冥王星，以示关怀。但据消息灵通人士透露，其实际目的与在冥王星建立个彗星驿站工程有关。

而木星发言人在昨日的记者招待会中拒绝对此发表评论。但评论员称太阳系行星内部事务需要全体成员共同决定，个别行星无权干涉。木星将密切关注事态的发展，并保有对此事件做出任何反应的权利。此事在类地行星内也产生了巨大的反响。支持者认为冥王星无足轻重，开除他们可以保持行星的纯洁性。反对者认为开除冥王星，将会把王星系推到木星阵营内，对今后类地行星在太阳系人大内的地位有所影响。

据来自冥王星的最新消息，今日《冥王星论坛报》称："开除我？谁说我们是太阳系的行星了？卸磨杀驴啊？以后自己混了，谁也别管我。"据某神秘人士称，徘徊在系外的传说中的"太阳系第十大行星"买通了人类，使其开除了冥王星。目的就是把冥王星推到自己的阵营中，并共同对抗木星与土星。众所周知，以"太阳系第十大行星"为首的叛乱行星军团一直就在蠢蠢欲动。冥王星的加入，必将使其实力得到壮大。

另据可靠消息，天王星与土星的密使正在土星光环上进行秘密会晤。会议内容不得而知。

来自火星的消息，火星内部还停留在讨论"恐龙是如何灭绝的，以及恐龙灭绝对火星的影响"问题上。

王星派土崩瓦解！地球为其愚蠢付出代价！

为太阳系戍边30亿年之久的王星派行星正式土崩瓦解！

今日早些时候，冥王星与奥尔特彗星云团正式宣布：在冥王星组建联合彗星舰队，并签署联合公报。称当任何一方受到攻击时，另一方将无条件参加战争。双方可以无偿使用对方的基地以及其他后勤供应。双方将在1亿年后无条件开放边界。双方可自由进入对方领地。

有分析家认为：此声明宣布了冥王星以被奥尔特正式吞并。由于双方力量过于悬殊，冥王星将成为奥尔特入侵太阳系的前哨基地。从太阳系的第一道防线到入侵太阳的前哨基地。太阳系众行星损失惨重。

与此同时，天王星发言人称：天王星将坚决保护太阳系的安全，决不辜负众行星的期望。首战用我，用我必胜。并严厉谴责冥王星的叛逃行为，称此次叛逃行为完全是太阳系内某居心叵测的行星愚蠢行为导致的，该行星应该对此事件负责。

目前海王星的态度尚不明朗，有人称其与系外行星叛逃军团有所瓜葛，态度十分暧昧。

其他行星，特别是地球对此次事件仍保持沉默。

危机！危机！危机！海王星正式加入叛军！

今日海王星军政府正式宣布，加入以"第十大行星"为首的系外行星叛逃军团！

声明称：目前太阳系各行星无法保持一致，海王星将不再为其提供保护。以地球和木星为首的两个政治集团为各自的利益，勾心斗角，互相拆台。目前的太阳系已经不再是几十亿年那个和谐美好的太阳系了。作为远古太阳系的忠实守卫者，海王星将与系外十大行星军团合作，励精图治，奋发图强，为重现远古太阳系的美好生活，战斗到底。同时海王星期望其他行星正视目前的情况，揭竿而起。

此消息一出，引发系内各行星的一片恐慌。各行星一致决定将原驻扎在火星与木星之间的谷神小行星军团与原驻扎在木星外围的特洛伊小行星军团火速调往天王星与海王星一线，作为前哨阵地。

原驻扎在海王星外的柯伯伊小行星军团也正在回撤途中。

地球仍然保持沉默。

地球木星发表联合声明！战争还是和平？

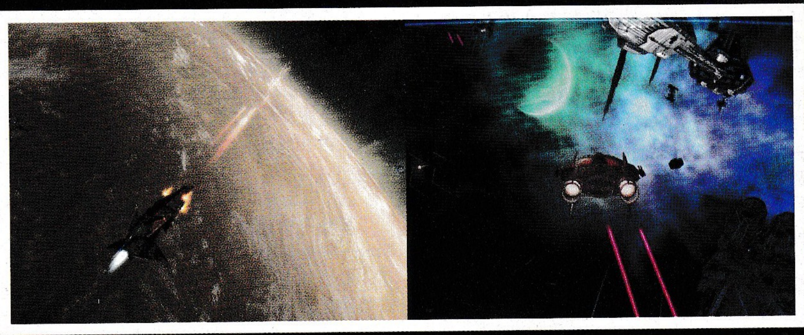
今日地球与木星就近期一系列的事件发表联合声明。

原文如下："近日，由于冥王星不满对其的降职试用，悍然脱离太阳系行星群，沦为曾给太阳系广大行星带来深重灾难的奥尔特彗星云团的走狗。此举严重影响了太阳系的安全。在此地球与木星代表太阳系7大行星，郑重警告冥王星与奥尔特，不得再有其他挑衅活动。否则兵戎相见。另有海王星与系外行星叛逃军团结盟，也使太阳系的安全遭受严重威胁。我谷神，特洛伊，柯伯伊小行星军团已进入一级警备状态，并在天王星外线完成布防。在此我们也同时警告海王星，不得有其他挑衅活动，否则三大小行星军团将让你成为历史。"

声明一出，就有众多的评论家以及一些小行星指出，该声明看似严厉，实际上软弱至极。首先承认了冥王星与奥尔特，海王星与叛军集团的同盟关系以及所签署的条约。第二，将战争的主动权拱手让人，使自己处在了绝对被动的地位。很多人强烈要求地球与木星采取更加有效的措施，来阻止事态朝着更加可怕的方向发展。

也有分析家指出，该声明体现了地球与木星之间并不团结，还在勾心斗角。

各行星内部风闻，地球与木星的代表在会议室就是大吵大闹，差点动起了手。发表声明时，也没有一点共仇敌忾的气势，而是各自站在发言人的两旁，表情呆滞。





[热笑话]
小蛇很慌张地问大蛇哥哥："哥哥，我们有没有毒？"
大蛇说："你问这干吗？"小蛇说："我刚才不小心把自己舌头咬到了。"

月球遭袭！战争开始了？

月球已成为历史！目前地球上的人类伤亡数目尚无确切统计！经济损失更是无法衡量！

本报讯，昨夜，地球上的人类经历一场史无前例的巨大灾难，由月球爆炸造成的陨石雨袭击地球，至少有三十个大城市被彻底摧毁！

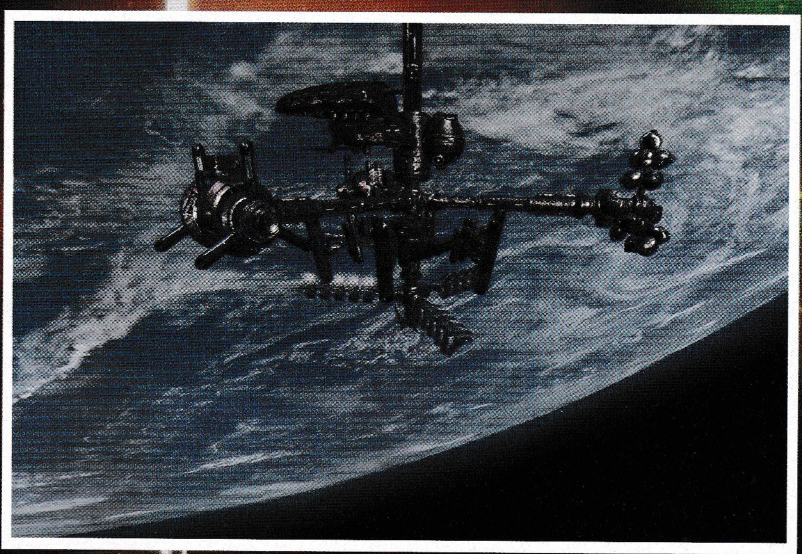
月球遭到不明物体的攻击，以彻底消失在环地轨道上。由于地球的引力，尚有一些陨石在环绕着地球转动，但是地球上的人类已经永远无法在看到那弯弯的月亮了。

有科学家称：幸好月球是空心的，厚度只有60公里，土石方量不算太多。否则爆炸引发的陨石将会让地球受到更加毁灭性的打击。同时，据分析，这次爆炸的不太像是外部撞击引发的，而倒是像内部爆破。

木星在第一时间就播放了电视公告，强烈谴责肇事人，声称将不惜一切代价帮助地球找到爆炸的幕后黑手，并将实施军事打击。

地球上发表了声明，但措辞不是很强烈，只是呼吁各地紧急动员起来，开展自救工作。

冥王星和海王星也发表声明，声称与此事绝无瓜



葛，目前的他们自身的力量还达不到地球那里，守卫在边疆的3个小行星军团就够他们受的了。

奥尔特与叛军没有发表任何声明。

这，是战争的开始吗？

传说中的齐娜！

传说中的太阳系第十大行星——齐娜（Xena）登场了。

在月球遇袭之后，木星发表了一系列的声明，声称该事件绝对与太阳系外行星叛军集团相关，并进行了威胁，将3个小行星军团全部对准了海王星。而地球似乎忙于重建，并没有过多的反应。

就在昨日，叛军首领，传说中的太阳系第十大行星齐娜也按耐不住木星的挑衅，揭开了她神秘的面纱，并回击了木星的言论。

声明称："在最近一段时间内，木星在毫无根据，毫无调查的情况下，任意诬蔑齐娜及其盟友，并进行军事挑衅行为，派出多颗侦查小行星，窥探海王星及其卫星的军事部署。在这里，我们严重警告木星，停止一切挑衅活动，否则后果自负。"

系内行星对此声明均不以为然。因为他们已经认准了月球遇袭就是叛军干的。因为奥尔特云团似乎没有如此巨大的彗星能够直接将月球摧毁。他们感兴趣的是，以齐娜为首的叛军在沉默了20多亿年之后，首次公开发表声明，这或许意味着什么……

编者按：齐娜在20多亿年前，突然带领着赛纳斯（Ceres）、雅典娜（Pallas）、朱诺（Juno）和法斯特（Vesta）等众多大小行星在太阳系外宣布自治。而以木星为首的系内行星称其为叛军。但这么长时间内，双方并没有太大的纠纷，至多就是叛军会经常对海王星和冥王星实施扰动。

奥尔特悍然入侵！木星遇袭！双方损失惨重！

当系内行星将注意力全部关注到齐娜叛军的时候，奥尔特彗星云团也已经完成了其军事部署。

昨日，奥尔特派遣'Alpha彗星军团与Beta彗星军团悍然攻击驻守在天王星一线的谷神小行星军团和柯伯伊小行星军团。双方激战数日，均损失惨重。尤其是柯伯伊军团大部被歼，已被围困，失去联络。

其邻近的特洛伊军团正准备援救方案，将不日启程。

与此同时，从冥王星新建成的彗星驿站，一批彗星舰队偷偷起航。

该舰队居然绕过了小行星军团，土星，天王星的监视，直接攻击了木星！据土星发言人称，这批彗星与以往不同，传统监控方式已不起任何作用。

地球发言人在谴责奥尔特入侵的同时，也发出了对袭击木星的质疑。因为木星居民早在20多亿年前就搬到了木星各个卫星上。木星上没有任何的生物以及军事设施，奥尔特为什么冒着如此大的风险，来偷袭一个没什么价值的目标，实在是不理解。

木星发言人推托战事繁重，没空回答问题。

柯伯伊军团哗变转投叛军！系内行星陷入恐惧！

消失多日的柯伯伊军团今日发表声明，严厉声讨木星及其直属的特洛伊军团见死不救，并声称已加入海王星卫队，不再为系内行星的安全负责。

此消息一经传出，谷神军团立刻脱离与奥尔特军团的战斗，并与特洛伊军团一起，回撤一亿公里，重新布防。

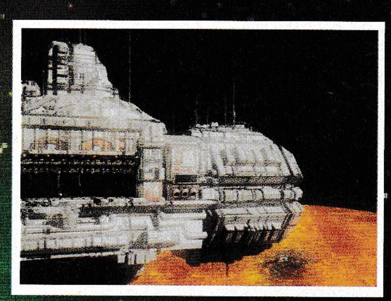
系外行星叛军表示欢迎柯伯伊弃暗投明，并呼吁其他系内行星，审时度势，不要再做任何的错误决定。

有分析家认为，此次事件决非偶然。柯伯伊军团原本就是海王星直属的部队之一，一直遭到木星嫡系部队的排挤。虽然在战争初期，他们拒绝加入叛军。但当形势极端不利时，回归海王星也是自然的。

这次战斗，系内行星损失了一个军团，而奥尔特的2个军团也基本瘫痪。但谁都知道在奥尔特星云内部，这样的军团多如牛毛。战争前景不容乐观，各行星已经有哄抬物价，哄抢商品的事件发生。

祸不单行！地球火星气温异常升高！

近日，从地球与火星传来报道，两地气温异常升高，同往年同期比较平均升幅达10摄氏度以上。



从地球发来的消息，本应已是隆冬季节的北半球，确实一派春意盎然的景象，西伯利亚首次没有被积雪覆盖。极光发生率暴涨，奥地利与瑞士，甚至意大利都可见到极光。而南半球则苦不堪言，平均气温已突破45度。由于南极冰盖大量融化，悉尼歌剧院底座已沉入水中。

从火星发来的消息，由于气温急剧升高，导致火星整个表面被一个巨大风暴所笼罩，据以前所观测过的纪录，最大的一次风暴也只是覆盖了半个火星，但这次是全部，火星表面已不存在任何人工建筑，所有火星生物也已转入地下，祈祷这次风暴早日结束，但据专家称，这个风暴至少还要持续2个火星年。

科学家认为：温室效应在地球上已经发生超过300年了，目前达到了一个临界点，也就是从量变即将跨越到质变了。另外太阳的异常，冰期之间的间冰期等因素都有可能是导致这次温度异常升高的原因，但具体原因还待研究。

惊天大碰撞！金星水星香消玉殒！

昨日，太阳系最惨烈的一幕发生了。水星与金星不知是何原因，发生强烈碰撞，水星彻底灰飞烟灭，沦为宇宙尘埃，而金星仅剩四分之一的残骸，孤零零的继续绕太阳运行。由于太阳的巨大引力，绝大部分碎片被太阳所吸引，地球没有遭到再一次的灭顶之灾，逃过一劫。

木星在第一时间发布公告。

公告称：水星受系内行星指派，调往天王星前线支援，由于事关机密，事先并未通告各个行星，金星擅自阻挡水星，妨碍军事调动，木星保留一切追究的权利。

一位不愿透露姓名的木星高官称：我们完全有理由怀疑金星是叛军或者奥尔特星云的奸细，我们将彻底调查此事。

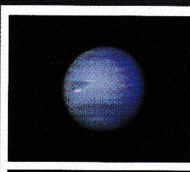
但出乎意料的是，地球却发布了完全不同的公告。

公告称：据科学计算，水星的移动轨迹直指地球，我们认为水星的目的是要摧毁地球，作为地球的亲密战友，金星舍身相救，这份兄弟情谊，地球将没齿难忘。地球誓将水星背后的黑手捉拿归案。

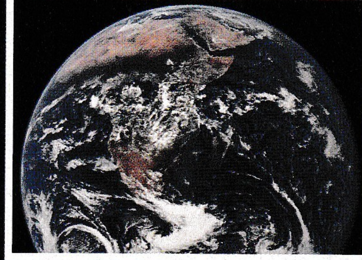
系内行星对这两份截然不同的公告，彻底弄晕了。各种小道消息沸沸扬扬。

目前尚无第三方对此事发表意见。

太阳系的历史，还在继续……







[冷笑话] Q：一只兔子和一只跑得很快的乌龟赛跑，猜一猜谁赢拉？A：乌龟。Q：兔子不甘心，又和一只戴了墨镜的乌龟比赛跑步，这次谁赢拉？A：恩……兔子吧。Q：错！那只乌龟把墨镜一摘，又是刚才那只跑很快的乌龟！





中世纪魔法篇 真实和神秘共存的世界

在西方的魔法世界里，魔法的使用者主要被分为三种：法师、德鲁伊和吟游诗人。究竟他们是怎么以自己独特的方式来表现魔法的，我们无法去真实地感知，古老的历史已经逝去。然而通过一些遗留下来的历史资料，我们可以再次以想象的方式去探索那个神秘与真实共存的魔法世界……

TEXT BY 木叶丸

法师——智慧的源泉

在中世纪那段黑暗的时期里，法师的命运是非常严酷的。他们不仅要面对来自教会的压力，同时还要面对来自政府的压力，而这两者（实际上在当时这两者是统一的）都在试图将法师们赶尽杀绝，为了避免被烧死或被送进宗教裁判所，法师们不得不开始逃亡，他们被迫生活在黑暗中一直到死的那一天。





在这段时期里法师的力量遭到了毁灭性的打击，然而社会也为此付出了沉重的代价。离开了法师们的智慧，社会的发展极度缓慢，在教会的统治下，欧洲大部分的民众失去了获得知识的途径。当时只有很少一部分人有阅读能力，黑暗的统治笼罩住了知识和自由的光辉，没有人敢公然挑战教会的力量。同时，疾病、饥荒和战乱又无情地夺走了一大部分的生命。光是一场大瘟疫就使欧洲的人口减少了四分之一，而且十字军东征造成的人员伤亡，以及对圣殿骑士的屠杀又给混乱的欧洲雪上加霜。即使是在新教改革之后，加尔文教和清教教义的迅速发展也在继续扼杀着知识的火苗，任何创新活动都是不被允许的。如果有人敢站出来挑战这些教义的话，那么他将被冠上巫术的头衔，然后会被烧死在木桩上。

回顾这段历史的时候，我们难免会产生一些好奇。究竟法师们掌握了怎么样的魔法力量？

为了更好地了解魔法的实质，我们首先来明确一下魔法的定义，在此我们将引用“阿格利帕”对魔法的一段定义。

魔法是一种制造神奇效果的能力，它蕴涵了各种最神秘的现象，包藏了最深刻的思想。它结合了整个大自然的知识。它引导我们去关注事物之间的相同点与不同点，并且通过将事物的各种属性相结合而创造出各种神奇的效果。它是一门最完美也最主要的科学，它也是所有哲学的崇高而神圣的表现方式。

> 阿格利帕生于1486年，他是宗教审判时期最强有力的法师之一。阿格利帕是出色的炼金术士同时也是占星家，由于他是如此的出名，使得教会对他的影响力深感恐惧。在宗教裁判所的追捕下，他暗中进行着各种研究，在很多教会所谓的“异端学说”里，他宣称神性潜在于所有人的体内，我们每个人都有能力通过灵魂来创造自己的实体。而且阿格利帕还撰写了一系列非常全面的关于魔法的书籍，其中有些书籍成了研究魔法方面最重要的资料之一。

通过这些资料，我们可以了解到“魔法”并不是我们所想象的那样，它并不是一些到处飞的能量球也不是那种能够随意控制生杀予夺的无止境的力量。更确切地说，魔法应该是一种充满了神秘的智慧，是一种知识的表现形式。

魔法的种类是如此之多，我们无法对其做一一的深入研究，以下我们将举出一个大家都熟悉的例子，来介绍一下究竟“魔法”是怎么样的一种力量。希望大家能够通过这些知识了解到魔法的大致概念。

炼金术

相信了解《钢之炼金术士》系列的同学肯定对“炼金术”这个词都非常熟悉了，然而究竟炼金术是怎样的呢？它的核心是我们所知的“等价交换原则”吗？让我们来看看炼金术士们是如何解释的。

炼金术是一门神圣的科学，它来源于对神、自然和人类本身的理解，只有当你完全理解了这三者的意义之后，你才能完美地掌握炼金术的真正内涵。炼金术不仅仅是一门知识性的科学，它更是一门精神性的科学，因为那些与精神相关的内容只有通过精神的方式才能完全理解。然而炼金术也是一门与物质打交道的学科，因为精神和物质是密不可分的两个对等面。

在物质方面，炼金术教会我们矿物、金属、植物、动物以及人类本身是如何产生并且发展的。所有的事物都是按照一定的规律和周期产生并且发展的，如果我们能够用自己的智慧对自然法则进行一些干预，如果我们通过正确的方式从中加入一些原料的话，就可以相对地缩短事物的正常运行周期。而炼金术能告诉我们的正是这方面的知识。如果有合适的炼金术士进行引导的话，我们完全可以通过炼金术的方式生成黄金，然而，如果那位炼金术士被黄金的物质诱惑所吸引的话，他将永远无法炼成黄金，因为他堕落的灵魂是没有资格去完成这门艺术的。

通常人们会对炼金术产生误解，认为它是一门化学。现代化学是一门人造性科学，它只是对物质的外在表现形式进行一些改变而已，但是它并不会真正创造任何新的物质。现代化学只是把原子和分子进行重组，然后结合出不同的物质，但是在本质上并不会产生任何新的东西。而炼金术并不是混合或者复合一些物质，它是把那些原先就以潜在状态存在的物质激发出来，并且使之发展起来。因此，炼金术更接近于生物而不是化学。

炼金术也是一门神圣的艺术，因此需要同样神圣的艺术家们来表现这门艺术。炼金术的部分准备过程类似于化学，只要有足够推理能力的人就可以学会这部分内容，并进行一些创造。然而这些人创造出来的作品是缺少生命的，他们只是简单地唤醒了事物的外在物质层面而已。

炼金术的最深奥部分是对人的精神方面进行引导并且重建的，它教会我们如何去完美自我的灵魂，以具备足够的资格来获得神圣的力量——生命的力量。只要获得了这种力量，我们就可以像小树苗长成苍天大树一样，从一颗“种子”最终变成一个完美的人。



德鲁伊——倾听大自然的声音



在环境严酷的欧洲西北部，诞生了一种新型的法师，他们渴望着征服或者至少能够调节周围的环境。这些法师努力地学习着自然知识，仔细地倾听着动植物的声音，他们就是我们所知的"德鲁伊"。

为了保证部族的延续，德鲁伊们用他们的魔法努力地驯服着自然界的力量。他们中的大部分人都是医疗的高手，掌握着丰富的草药学知识并且精通各种神秘的医疗仪式。与传说中的那些领导众人的魔法师们不同，德鲁伊一族不喜欢扮演领袖角色，他们更喜欢用自己的力量去辅助别人。在德鲁伊中女性占了很大比例，因为德鲁伊的魔法主要依靠的是代表着大地和自然的力量，也就是阴性的力量。

德鲁伊的魔法在很大程度上都是依赖于各种仪式的，他们通常在特定的时期举行特殊的仪式，尤其是在那些与月亮或者太阳周期有联系的时期里。由于德鲁伊社会是以农业和狩猎为基础的，所以他们的魔法仪式通常都和种植、收获、以及狩猎周期联系在一起。他们也会在新月以及满月时举行一些次要的仪式，这些仪式通常每隔十四天举行一次。德鲁伊认为在新月时大自然会进入"吸收"周期，在这个时候能量会流回到大地；而在满月时则是"释放"周期，此时能量会从大地中重新释放出来。



德鲁伊相信地表上存在着一些能量的聚集地带，也就是所谓的"龙脉"，于是他们在大地上设置了一些巨大的竖直石柱和图腾来作为能量的聚集点。这点有些类似于针灸的原理。他们同时也发明了一些符纹，并把这些符纹刻在了石头或者木头上。这些符纹也被用来作为字母表使用，形成了一种神秘的语言。德鲁伊认为魔法的真正本质来源于文字，思想也是通过语言来传递的。

在欧洲流行基督教的时期里，德鲁伊被恶魔化了。在很长一段时间里，人们认为德鲁伊经常用活人来祭祀，而且认为他们会残害弱者、妇女和孩子。在这个过程中，德鲁伊们设立的那些神圣的石柱和图腾被相继玷污甚至拆毁，曾经的圣灵瞬间变成了恶魔，德鲁伊们也被当成了恶魔的使者，并且遭到了残忍的屠杀。

而在实际上，德鲁伊们只会在一种仪式上用活人作祭品，在这种仪式里，部落的首领或者他家族里的一个代表将会被作为祭品，然后他（她）的血液将会被撒向大地（目的是为了让大地恢复活力）。只有在两种情况下才会举行这种活人祭祀：一、大家认为部族的首领无能，没有生育能力或者失去了运气，二、当领土处于毁灭的危险或者受到外族的威胁时。

当基督教势力控制了北欧之后，德鲁伊部族最终走向了覆灭。然而很多基督教的风俗受到了德鲁伊文化的影响，一些基督教教条莫里也留下了德鲁伊文化的影子。作为一个神秘的集体，德鲁伊也在历史上留下很多神秘的迷题。他们在耶稣诞生的五百年前就预言了他的降临，至于究竟是怎么做到的至今没有人可以解释清楚。

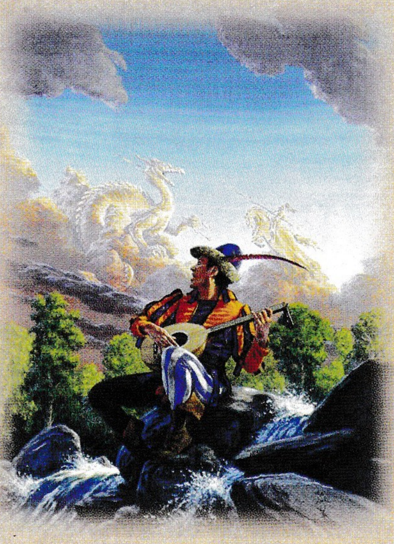


吟游诗人——为流浪而生

又是一个大家熟悉的名称，了解《浪漫纱迦》的人应该马上就会想到那个边弹边唱的吟游诗人了吧。接下来让我们来更多地了解一下吟游诗人的知识。

吟游诗人是非常特殊的一个集体，他们将魔法与音乐以及诗歌融合在了一起。他们是极其优秀的表演者，同时也是特殊的法师，他们通过语言、旋律、节拍、音调等方式表现出自己的魔力（这里对魔法的定义应该更接近于知识的一种表现形式）。一个吟游诗人必须掌握三种能力：逗人发笑的能力，引人哭泣的能力以及诱人入睡的能力。

吟游诗人起源于凯尔特文化（爱尔兰、苏格兰、威尔士以及法国西北部的一些岛区），他们不仅是音乐家、诗人，同时他们的作用也有点类似于历史学家，他们通过歌曲、诗歌等形式保存了自己民族的文化。在凯尔特文化里吟游诗人是受到保护的，他们可以随意地去任何地方可以随意地说任何事情，并且可以随时随地进行表演。吟游诗人有这种特权是因为他们是新闻以及各种消息的传递者，如果他们受到伤害的话，那么大家可能永远都不会知道在周围的世界里究竟发生了些什么事情。



吟游诗人必须掌握音乐、诗歌以及歌曲（原创的或者他人的），而且他们还要尽可能地了解自己国家以及中世纪的历史、法律和风俗，同时还要懂一些基础的语言学知识。吟游诗人通常会非常彻底地去探究英国的一些重要素材，尤其是那些与圆桌骑士"加文"以及亚瑟王的妻子相关的故事，他们也会花一些时间去阅读一些关于罗宾汉的书籍。为了更好地扩展自己的知识面，吟游诗人之间会彼此共享和交换一些诗歌，当他们学习到一些新的诗歌的时候也会在其中加入一些属于自己风格的元素进去。每个吟游诗人在经过几年的职业生涯后会获得一些自己专有的特权，比如有些吟游诗人可以参加加冕典礼或其它一些典礼，然后可以用自己即兴创作的诗歌或者歌曲来为现场助兴。



实际上在古代的凯尔特社会里，吟游诗人是最强大最尊贵的阶层之一，他们通常像国王一样受到尊敬，有时甚至更胜于国王。吟游诗人以自己的方式歌唱着那些英雄的故事，同时他们也会在歌曲里赞扬那些值得尊敬的国王和贵族们。但是如果那些领导人昏庸自私的话，吟游诗人也会通过讽刺性的诗歌或歌曲来嘲笑贬低他们，因此即使是那些最有权势的人也会对吟游诗人产生顾忌。从乡村到城镇、从城镇到城堡，吟游诗人不管到什么地方都会受到极高的尊敬和接待，他们通过自己的表演换取人们的敬意以及各种丰盛的谢礼。许多珍贵的历史故事和传说正是通过这些吟游诗人之口才能得以保留，并且进一步发展成为万世流传的传奇故事。

在莎士比亚诞生的几百年前吟游诗人就已经广泛地活跃于欧洲西北部了，关于吟游诗人的记载可以追溯到远古时期，但是大部分还是集中在中世纪的爱尔兰和威尔士。他们中有一小部分专门受雇于有权势的家族，其他大部分的吟游诗人则选择了四处流浪。为了规范化吟游诗人的写作和朗诵文学，他们曾经设立了专门的公会。但是这些组织遭到了英格兰人的反对（因为他们认为吟游诗人有时具有政治分裂倾向），结果很遗憾地，这些工会最终被取消了，吟游诗人的那些作品也只有很小的一部分被保存了下来。

古代的各种法师们用他们的魔法，或者更确切来说，用他们的知识来引导着人类社会的发展。尽管他们的身影早已被时间的洪流抹去，但是他们的精神将永远闪耀在史册上，在每一丝的人类智慧中都显现着他们那神秘的魔力。



动漫速递

TEXT BY Zwei&吉祥天

《新世纪福音战士》卷土重来



却以崭新的面目悄然现身于10月号的《NEWTYPE》，打了众人一个措手不及。根据庵野“痞子”秀明所言，《新世纪福音战士》新剧场版暂名为《REBUILD OF EVANGELION》，将分为前篇、中篇、后篇和完结篇四大部分，

动画界“老黄瓜刷绿漆”旧作新拍的例子隔三岔五总会出现，只不过能像EVA这般如此有气势的再现江湖确实也并不多见。在上个世纪末享有“新世纪人类骗钱计划”美誉的《新世纪福音战士》播出后即造就了全方位的轰动效应，全日本、甚至可以说全世界的动漫饭们都终日沉浸在“不能逃”的自我洗脑中，主题曲《残酷天使的纲领》更成为20世纪传唱率最广的动画歌曲之一，同时对无口少女的膜拜主义也正是兴起于此。当我们天真的认为神作会在记忆长河中永垂不朽之时，人家

内容方面则是95年TV版情节的平行时间轴下完全不同的故事（痞子也开始玩多次元了么）。前篇将于07年7月上映，中篇将于08年1月上映，后篇和完结篇将于08年6月上映。想必届时将会创造出日本票房的新高，什么《NANA》、《死亡笔记》之类的在EVA面前基本上都可以统统闪人了。《新世纪福音战士》从上映至今十几个年头热潮从未退却，而借由这次新剧场版的制作，庵野又可以将他的“新世纪人类骗钱计划”的宏图大志继续发扬壮大了。

《死亡笔记》的超强诅咒？

以《棋魂》、《死亡笔记》为世人熟识的名漫画家小畑健（37岁），在9月6日于东京都武藏市，因为违反了《铳刀法》（1958年日本公布）而被警察逮捕。

根据透露，小畑健在9月6日凌晨0时45分，在东京练马区大泉町关闭车灯驾驶汽车，于是警员立即上前向其问话，并发现在他的车内藏有一把刀刃长度超过8cm的军用刀，警察立即逮捕了小畑健。后因小畑健被逮捕后态度良好，当天下午就获得释放。当天，日本各大电视台纷纷报道此消息，还在街头访问了许多市民，不少市民表示“小畑健因这种理由而被逮捕，实在很可惜”。

其后小畑健辩解道所携带的刀刃超过8cm的军刀只是为了露营而准备的，并称他已经在深刻反省自己的错误。目前，小畑健所属的集英社还没有对此事作出明确表示。

根据日本法律《铳刀法》，是不能携带刀刃超过6cm的刀出门。刀身长超过6cm不得携带。因为在街上携带从腰上垂下的刀具现在认为是危险的所以不该再携带了。超过6cm的刀具如果有正当的事务原因，也可以携带。去山上、野营是做饭的其他目的下携带在腰间等。

可能真的是《死亡笔记》的诅咒，就在众人都在为小畑健锒铛入狱而众说纷纭之时，又一个关于《死亡笔记》的噩耗随之传来：担任电影版《死亡笔记》摄影监督的高濑比吕志于9月7日突发脑梗塞过世，享年50岁。这是连上2月去世的声优户谷公次、堀部秀一、铃置洋孝，以及不久前不堪工作压力而自杀的《反斗小王子》原作者犬丸りん，ACG界的幕后功臣在今年已经先后有5人离世，再次衷心希望厄运快走吧。



《地狱少女》电视剧版制作决定


岩田小百合

9月15日，在《地狱少女》动画第二季的制作发表会上，制作方公布了将要拍摄《地狱少女》电视剧版的消息。虽然在现在的日本，动画剧本改编电视剧早已是司空见惯的事，不过《地狱少女》这种暗黑系非主流的动画作品也能真人化，让人实在不免担心日本的剧作家是否有些江郎才尽之嫌。主角阎魔爱的演员敲定在16岁的美少女歌手岩田小百合的身上。05年正式出道的小百合曾经为动画《名侦探柯南》演唱第23首ED曲《Thank You For Everything》，甜美的嗓音和可人的外貌使得她很快就成为一颗耀眼的新星。不知道穿上和服和校服的小百合能否如同阎魔爱一样萌死人呢？12岁的入江纱绫有幸成为了柴田瞳的扮演者。虽然由萝莉来演萝莉应该是较为明智的选择，只是纱绫小妹妹与柴田小妹妹的胸围实在是相差甚远……另外饰演一目连的演员加藤和树也算在动漫圈子小有名气，05年时他在电影版《网球王子》中出演迹部景吾而开始受人关注，06年在《假面骑士KABUTO》中出演蜻蜓骑士风间大介。其他演员还包括：杉本彩饰演骨女、小仓久宽饰演轮入道、西村和彦饰演柴田一。


入江纱绫

电影版《NANA》再度换人



电影版《NANA》第一部上映后即获得超过10亿日元的票房收入，而且观众对续集的期盼度也相当的大。但自从电影公司决定制作《NANA》续集后就一直饱受角色换人风波的困扰。先是饰演小松奈奈的宫崎葵拒演（理由似乎是因为觉得中岛美嘉的人气过望导致自己成为电影中的陪衬），官方不得不启用新人市川由衣；随后松田龙平也表示工作档期无法排开而谢绝了一之濑巧的角色，换成更不为人所熟悉的韩裔日星姜畅雄。谈到换人的理由，电影导演大谷健太郎解释说：“主要是几位演员的工作档期相冲突，而且以年轻人为主的电影，往往会因为演员年纪问题而换人。”然而《NANA》的换人诅咒并未停止，日前公布消息，《NANA》中BLAST的结它手真一的演员将由松山ケンイチ更换为本乡奏多。虽然从表面看来15岁的本乡比起已经21岁的松山更加适合真一这个未成年男生的形象，正太味道十足，但最终还是要由乡本的演技来决定观众的评价，对于这个刚出道不久的少年而言确实是一次很大的挑战。本乡曾在电影《网球王子》中出演过越前龙马，此外还曾经在电影《MOON CHILD》中饰演了GACKT所饰主人公的的孩童时代。

本栏目内容由动漫游工作室统筹制作



《鬼泣》动画版07年春放映



9月22日开幕的东京电玩展上，游戏厂商CAPCOM向外界正式宣布旗下大人气的系列游戏《鬼泣》将被制作为12集的TV版动画，并于07年春开始放映。同日，动画版《鬼泣》的官方网站也正式开通，除提供了动画制作小组的成员名单外还放出了一段长约1分钟的预告影像。担任动画监督的导演板垣伸曾负责过《BLACK CAT》、《沙孩儿》等动画的制作，人物设定则是制作过《CHOBITS》、《萝莉枪手》的阿部恒。脚本构成则由负责《死亡笔记》、《假面骑士555》的井上敏树老师负责。

《鬼泣》是日本著名游戏厂商CAPCOM推出的一款以追求爽快为目的的动作游戏，自初代在PS2平台上发售以来，获得了国内外无数玩家的好评。此次东京电玩展上CAPCOM同时公布了游戏《鬼泣4》和动画版《鬼泣》的消息，令无数玩家惊异不已。CAPCOM早期也曾经将部分游戏制作成动画，但像《鬼泣》这种面向成人年龄层的作品被动画化尚数首次。由动画的预告片来看，动画版《鬼泣》的主角应该和游戏《鬼泣4》的主角为同一个人，但具体的故事情节尚未透露。

纪敏佳演唱《银河铁道物语II》主题曲

漫画大师松本零士原作的《银河铁道物语》续篇《银河铁道物语～永远的分歧点～》动画发表会于18日召开。《银河铁道物语》作为《银河铁道999》的后续作品，可谓是松本老师集大成的作品之一。它保留了《银河铁道999》的世界观，以高质量的映像来表现美丽的宇宙空间以及精密设计的银河列车，这些都是本作的看点。《银河铁道物语》以一名继承已故的父亲和兄长遗愿的青年有纪学为主人公，描写守护银河铁路安全的空间铁路警备队SDF的重重使命。庞大的SF设定、对人性刻骨铭心的描写、壮美的宇宙背景，这种种优点使得《银河铁道物语》不被前作的光芒所覆盖，至今都是众多动漫饭极力推崇的佳作之一。在本次发表会上，人气歌手后藤真希现场演唱了《银河铁道物语～永远的分歧点～》的ED曲《ALL OF US》。同时，官方也公布，演唱的OP曲的正是中国人非常熟悉的05年"超级女声"第5名获得者——纪敏佳。至于这将是一首怎样的歌曲我们也只能等到10月动画开播才能一见分晓了。



《JOJO的奇妙冒险》第一部剧场版化制作决定

9月13日，"～荒木飞吕彦执笔25周年特别企划～"《JOJO的奇妙冒险 PHATOM BLOOD共同PROJECT》记者发表会在东京召开。荒木飞吕彦老师亲临现场为活动助威，此外众多媒体记者和《JOJO的奇妙冒险》第7部《STEAL BALL RUN》的50名忠实读者也到达现场声援。在发表会上，首次公布了《JOJO的奇妙冒险》第一部将被制作为PS2游戏和剧场版动画的消息。剧场版动画《JOJO的奇妙冒险 Phantom Blood》预计将于07年早春（2月－3月）上映，而PS2游戏《JOJO的奇妙冒险 Phantom Blood》也将于今年的10月26日由万代公司出品。购买游戏的初回特典商品－1：1的石假面也在会场上展出。荒木老师对于20年前的作品能够在今天被游戏和动画化感触颇多："《JOJO的奇妙冒险》的主题是对人类的肯定。不管是好人还是恶党都堂堂正正地活着。而这样堂堂正正活着的人之间的战斗一定很有趣。"并说到："不是现在连载的作品，而是二十年前的作品动画化了，实在有种把女儿嫁出去的感觉呢。非常感谢大家。"以此向支持自己的读者以及工作人员表示了谢意。



《这里是葛饰区龟有公园前派出所》连载30周年

9月16日发售的《周刊少年JUMP》上面长篇连载漫画作品《这里是葛饰区龟有公园前派出所》终于连载30年达成了！为了庆祝这一伟大的成功，《周刊少年JUMP》特意集合旗下名家为《这里是葛饰区龟有公园前派出所》绘制了新的封面，图中路飞、鸣人也均留起了两津勘吉的诡异"m"型眉毛。《这里是葛饰区龟有公园前派出所》是从1976年除一度短期休载后一直连载至今30年的作品，在吉尼斯世界纪录大全被刊登，单行本目前发售到144卷，此外这部亦是总销售量超过《七龙珠》和《海贼王》达到一亿三千万本以上的集英社销售榜首。主角是在警视厅新葛饰署配下的龟有公园前派出所执勤的不良警察两津勘吉。故事中常常出现一些日本当代流行事物，如扭蛋、恋爱游戏和综艺节目题材，如果有长期收集单行本，可以发现其中日本流行趋势的转变，同时也可以在其中看到日本社会的变迁。



动画《犬神！》剧场版制作决定



动画《犬神！》是第8届电击游戏小说大赏银奖获得者有泽まみず先生的2部作品《犬神使》和《犬神》的集合动画。原作小说在日本的销售量已突破80万册，目前仍在电击的相关杂志上连载，拥有绝高的人气。《犬神！》讲述的是犬神使一族的末裔一平川启太，与他的问题犬神少女阳子的爆笑同居生活。虽然乍看之下似乎是一部集和美少女的后宫向动画，但千万不要被制作方欺骗了，我们的男主角平川启太可没啥艳福去享受，反而时常沦落为少女们的掌中玩物。动画开播至今25话，平川几乎每一话都会以不同的方式在裸奔，而各种猥琐的妖怪也都比比皆是。幸而这部徘徊于道德尺度边缘的作品还是凭借着大量的搞笑元素而大受好评，堪称06年动画界的一部"力作"，自然剧场版化也是情理之中的事情了。虽然制作方还尚未公布剧场版化的具体消息，但是我们有理由相信，制作方一定会让裸奔来得更加猛烈的，就让我们满怀感激的期待吧！PS：《犬神！》的NDS游戏将于11月发售。

香港漫画家司徒剑桥11万港币竞标到"GUNDAM"车牌

9月16日，香港政府进行了部分特殊汽车牌照的竞拍活动。"GUNDAM"这个车牌，被某位高达狂热人士以11万港币的价格竞拍到手。香港地区的汽车牌照可以由数字和英文字母任意组合。在此次竞拍活动中，除了GUNDAM以外还有"1 LOVE U"、"HANDSOME"、"BEATLES"、"BABYFACE"等210个车牌也参与了竞标，竞标底价为5000港元，最贵的成交价格为"1 LOVE U"，成交金额为140万港币。而流行领域最高的中标价格出现在"BEATLES"的身上，成交价为37万港币，其次就是"GUNDAM"的11万港币了。而中标者则为香港著名漫画家司徒剑桥，代表作有《爱杀》、《赌圣传奇》和《超神Z》。这位自称是安彦良和默认徒弟的司徒剑桥，从小便受日本动漫熏陶，而这次他愿意付出11万港币去购买"GUNDAM"车牌，其对GUNDAM的痴迷程度可见一斑。



※此图仅供参考

不知不觉中，我们已经迎来了《名侦探柯南》的第10部剧场版。从《引爆摩天大楼》直到《侦探们的镇魂歌》，掰掰手指头细细算起来，工藤新一这位不幸的天才高中生侦探已经做了10年多的小学生，在各式各样的杀人、爆炸事件中拉着众多亲朋好友及无辜民众穿梭于生死之线，虽未成炮灰但亦不远矣。幸而总在危急之时凭着自己的聪明才智与爱化险为夷，跌跌撞撞磕磕绊绊的也凑合着活了好多年。只是，细细品味一下便会发现，今非昔比时过境迁，如今的《柯南》剧场版早已卖得不是环环相扣的精彩推理，也不是动人曲折的故事情节，只要能把所有脸熟的角色全部塞进一个危险地带，然后再依次玩个枪战、点个炸弹什么的，尽量让其惨烈程度不亚于“911事件”，让观众体验一把命垂一线的刺激感，制作方就圆满而归了。虽然这种手段玩多了观众难免会多发怨言，但毕竟还是应了那句老话：瘦死的骆驼比马大。只要《名侦探柯南》这块金字招牌不倒，剧场版的红旗还能继续飘飘啊……这不，原本早些时候制作方对外宣称《侦探们的镇魂歌》将是《名侦探柯南》的最后一部剧场版，谁想到我们都被制作方“忽悠”了一把，影片结束之后堂而皇之的打出了“第十一部剧场版制作决定”的消息。也罢，好歹是这么多年一起走过来的“亲密战友”，怎么说都是有感情的。更何况，如果不把《柯南》当做推理动画来看的话，它终究还是一部不错的商业作品……（以下文字涉及剧透，请酌情阅读）

TEXT BY Zwei

名侦探柯南

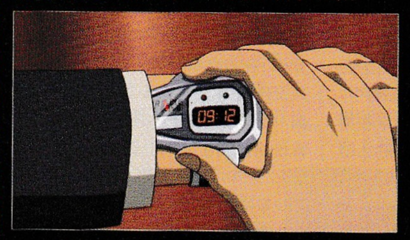
侦探们的镇魂歌

探偵たちよ、安らかに眠れ——

コナンの正体がバレた!

[故事情节介绍]

某日，名侦探毛利小五郎接到神秘委托人的委托，要他带着小兰、柯南和少年侦探团众人前往奇迹乐园正前方的红堡酒店。在酒店的豪华会议房间中，委托人的秘书送给每个人一个手表式的奇迹乐园自由通行ID，只要将这个ID佩戴在手腕上就能以VIP的身份自由出入奇迹乐园。于是小兰提议和小孩子们一起去奇迹乐园玩，但柯南却被委托人的秘书以“柯南是本宾馆入住的第10万名客人”为理由留了下来。

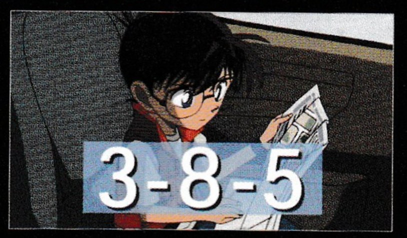


观察力敏锐的柯南很快便察觉秘书的谎言，秘书解释说留下柯南和毛利是委托人的指示，随后委托人的身影出现在了大屏幕上。这位不肯露面的委托人希望毛利和柯南为他查明某件事件的真相，却不肯告知事件的具体内容，只会给出几个提示，让侦探们在此基础



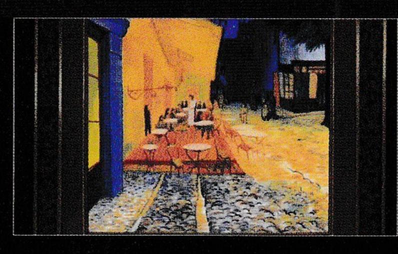
上进行推理。同时，委托人也指出，毛利是他找来的第五位名侦探，前四位中除了一人还在调查外其余三人都因为没能解决事件而被抹杀了。柯南等众人手腕上的自由通行ID装有塑料炸弹，如果到晚上10点仍未能查明事件真相，炸弹将会被引爆；如果强行拆除ID，炸弹也会爆炸；而装在小兰和少年侦探团身上的ID则附加了一个功能：进入游乐园后，围绕在乐园周围的传感器将会启动，一旦离开传感器的控制范围炸弹也将自动引爆。心爱之人的性命被握在了他人手上，毛利和柯南不得不接下这桩棘手的案件。

第一个提示是：TAKA3–8。十点整，调查开始。根据提示，毛利与柯南来到了高岛町

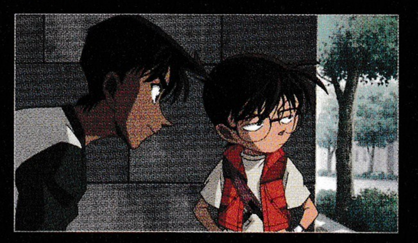


3–8–5（日文中TAKA发音可以写作高岛）。这里是一座废弃的宾馆。住在宾馆中的流浪汉说4月4日曾经有一只白色的大鸟飞过宾馆上空，而且那天早上宾馆门口曾经停过一辆崭新的汽车，下午却换成了一辆破烂的旧车，到了晚上车的零件都被偷走，只剩下骨架了。柯南和毛利搜查宾馆的地下室时发现了抢劫用的头盔、手套以及枪支。

2人准备离开宾馆时却被一群看似黑社会的警察当作怪盗基德的同党而被逮捕。原来基德曾在4月4日偷走了深山商事总部正在顶楼展示的一颗超大钻石，但随后基德就遭到不明人士的追杀。毛利被当作疑犯审讯期间，柯南接到了委托人的第二个提示：夜晚的露天咖啡座。



《夜晚的露天咖啡座》是梵高于1888年创作的，被淡淡的煤气灯光芒所笼罩下的露天咖啡馆深处一辆马车缓缓驶出的风景画。说到煤气灯和马车，就只有日本第一个装上煤气灯的马车道了。

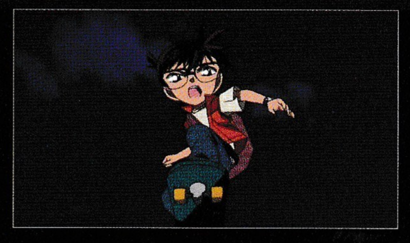


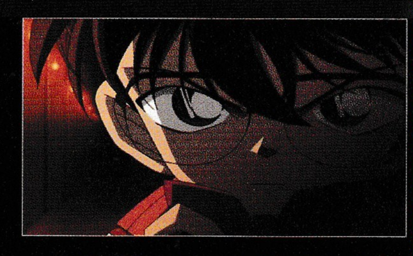
在车马道调查的柯南遇到了同样在调查此次事件的服部平次，和叶和小兰一样被挟持为了人质。看到驶过眼前的运钞车，柯南和服部立刻联想到在旅店找到的头盔以及枪支是用来抢劫运钞车的。2人询问过路边的算命婆婆后得知，4月4日曾经有人持枪抢劫过运钞车，并当场打死了一名警察。随后赶到的毛利偷偷委托暮目警部暗中保护在奇迹乐园中的小兰一行人，在与柯南平次交换了信息后便独自展开了调查。



交谈后柯南得知平次得到的提示是“夜晚的露天咖啡座”和“YOU CRY”。说起YOU，正是横滨海洋大学英文名称Yokohama Ocean University的缩写。柯南与平次在横滨海洋大学调查时遇到了另一名正在调查此次事件的名侦探白马探，白马提示说CRY是大学中的社团——横滨犯罪研究会Crime Research of Yokohama的缩写。于是三人一起来到横滨犯罪研究会的活动室。与社员交谈后得知，该社团被除名的第三任部长伊东末彦正是4月4日发生在马车道袭击运钞车案件的要犯。而且，伊东在大学毕业后曾开了家投资顾问公司——远东事务所，而它的营业部长、同时也是伊东大学同学的西尾正治在抢劫案事发后不久被来复枪射杀，同时事务所的秘书长清水丽子也于5月15日跳崖自杀。三人在调查西尾被杀现场后很快察觉，尽管西尾的尸体被警方发现时是躺在地上的，但大量的血迹都沾在了椅背上，而椅子的一个支脚有被子弹打中的痕迹。

正当此时，三人突然遭到神秘杀手的追杀，柯南在逃跑途中从桥上坠下，陷入了昏迷。再度醒来的时候已是晚上八点半，距离委托人给出的底限时间还差1个半小时。虽然尚未查明杀害西尾先生的凶手，但柯南和平次还是只得先赶去红堡酒店。平次委托的大泷警官打来电话透露了西尾枪杀事件的内情：西尾被枪杀的当晚，有一辆车在集装箱码头翻车，驾驶车辆的正是伊东末彦。警察调查到的车祸原因是因为油压管被人做了手脚，而且在后备箱中发现了一把带消声器的来复枪。事故两个月后警方取得会面许可调查伊东，然而重伤的伊东却从医院中消失了。虽然警方可以确定伊东确实对西尾开过枪，但在来复枪的瞄准镜上发现了微量的睫毛膏，而这种少见的睫毛膏品牌伊东周围的女性中只有清水丽子一人在使用。清水的自杀和伊东失踪使得西尾被杀事件的调查陷入僵局，伊东的公司也由于破产而被深山商事接手，深山商事的社长深山总一郎正是西尾等人的学长。此外，4月4日潜入深山美术馆实行偷窃的基德和袭击运钞车的犯人逃跑路径有相交的地方，在那里好像发生过小规模枪战。也就是说基德由于目睹了罪犯的相貌所以才一直被追杀。毛利也找到了重要的证人证明西尾被射杀当天有个清洁工在厕所听到了数响叮叮当当的金属声后，看到了背着高尔夫球杆包的伊东从厕所中跑出来。即是说金属声就是弹壳掉落在地板上的声音，而高尔夫球杆包里装的就是来复枪。

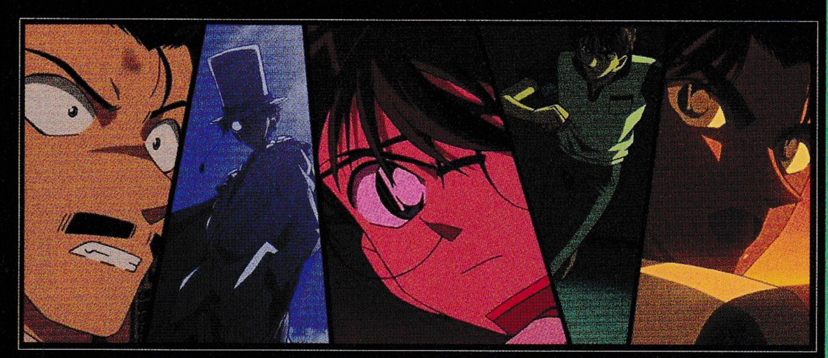




赶到红堡酒店的柯南与平次及时阻止了毛利的错误推理，并终于见到了委托人的真面目——伊东末彦。原来深爱着清水丽子的伊东一方面无法接受清水就是杀害西尾的真凶，另一方面又不肯承认自己在抢劫策划行动中的失败，故请来多位名侦探调查。但无论调查多少次，事实的真相都是不会发生改变的：清水丽子早在伊东开枪之前便已经射杀了西尾，而胡乱开枪的伊东只是碰巧射中了椅子的支脚而使得已经成为尸体的西尾倒在了地上。慌乱中的伊东误认为自己杀死了西尾，于是乘坐上被清水动过手脚的汽车开往海边销毁证据，就这样担当起了清水替罪羊的身份。当然清水的自杀也仅仅是假象，她只不过是通过这种手段逃避掉警方的盘查罢了。侦探们得出的结论与当初警方得出的结论是完全相同的，总而言之，这是一出毫无意义的推理闹剧。



出于人道主义考虑，我还是省略了剧场版最后的高潮部分留给读者们自己去欣赏。当然，那些尚未被剧透的部分基本已经与推理毫无关联了。如果以满分10分来让我给这第十部剧场版评分的话，大概就会是：剧情4分、画面8分、音乐7分、配音8分这种等级吧。作为《柯南》剧场版十周年纪念的大作，《侦探们的镇魂歌》并未能如它的名字一般令观众感受到莫大的气魄，从始至终参与破案的其实只有柯南、平次和毛利三位侦探（什么？你说还有白马？那其实是某位怪盗冒充的而已）。而且本作的事件简单得几乎不用耗损脑细胞思考，虽然制作方故意造了几个提示，但也绝算不上精妙，特别是那个“TAKA3-8”的提示几乎可以用牵强来形容了。而随着“4月4日运钞车抢劫事件”浮出水面，整个事态也迅速明朗，除了伊东那个偏执狂外恐怕没有人会看不出真相了吧。正如柯南与服部一起对伊东所说的——这个案件从一开始就没有动用侦探的必要——堪称是本作的最大自嘲了。而被囚禁在奇迹乐园中的小兰等人对于外面发生的事件毫不知情，无比欢乐的玩了一整天，可怜唯一知道真相的灰原终于被出卖了“色相”，楚楚可怜的说出“请一直陪在我身边”，难怪众人会惊呼莫非《柯南》打算改革成为后宫动画。当然，正如文章开始时所说，如果不把《柯南》当做推理动画来看的话，它终究还是一部不错的商业作品，至少笑点营造得都还算不错，而且脸熟的角色基本都有登场；画面的华丽程度也不是盖的；主题曲依旧是B’z大叔们的狂野；人气最旺的基德大人不但耍尽个人风头，还在关键时刻挺身而出帮了众人一把，这屡次的救命之恩怕是柯南和平次卖身也还不起了……尽管怨声载道，但谁又能狠下心来发誓说明年的剧场版坚决不看呢？这十多年来看着《柯南》长大的我们，对于这部跨世纪大作的感情早已不是只言片语就能表达清楚的，虽然屡有怨言但也都是期望过高所致。所以，还是放下批判者的心态，纯粹的欣赏这一部耗资巨大的商业大作好了~





岁岁年年片不同

——盘点动画秋季档

TEXT BY 水果君

写这种文章总会万分苦恼于怎样开头。每次都摆出“XX黄金档！YY强强联手！！”的嘴脸连自己都会疑心是不是在梦游时收了制作公司的黑钱。然而作为一个动漫迷，面对一个新的播放档期，说没有任何期待自然也是不可能的事。而秋季档动画数量繁多，我们版面有限，自然不可能一一展望并抒情，以下行文如有遗漏不够全面之处，还望FANS见谅。

少年向作品依旧掷地有声

无论有多少人质疑如今《少年周刊JUMP》的含金量，但不能否认《JUMP》在巨大的商业运转机制上有着成功的独到之处，至少从大量连载漫画TV化的情况上来看，“《JUMP》一出，谁与争锋”并不是一句完完全全的笑话。

今秋《家庭教师REBORN！》TV化，《武装炼金》TV化，《驱魔少年》（原名《D·Gray—Man》）TV化，《死亡笔记》TV化，不要因为我没有用重磅出击的“！”号表达激烈的感情就以为我在闲聊家常，《家庭教师REBORN！》在国内的FANS群不如后面几部多，但这的确是部很不错的作品，故事讲述一个认为人生无望的国中生阿纲，有一天家里来了一位家庭教师，虽然外表看起来是个婴儿，其实是职业杀手REBORN，而他的目的是要让阿纲成为黑手党的第10代首领（JUMP版《My Boss My Hero》？），自此，轰轰烈烈的生死一线（？）训练在温馨的家庭环境下（？？）展开了……

《家庭教师REBORN！》

《武装炼金》没有什么太多可讲的，虽然是和月伸宏的作品，也难以再现剑心的辉煌；即使有“炼金”字样，也不可能在人气上赶超铁罐与豆丁，不过二线作品TV化的成功，很可能带动原作人气，所以只能在这里期待他们多多加油了。

《武装炼金》

《驱魔少年》（原名《D·Gray—Man》）之所以没能在半年前跟《银魂》一同TV化的主要原因除了当初星野桂被牵扯进一些有的没有的麻烦事外，就是这部作品的连载话数不够。和《银魂》那种天马行空的系列剧不同，《驱魔少年》的TV原创一旦把握不好就会遭来无数骂名，这点制作公司自然考虑周到，于是稳妥地放出了“预计一年之后TV化”的消息，虽然从如今TV化的剧照等等来看，《驱魔少年》的制作水平并不能用特别惊艳来形容。

《死亡笔记》TV化与真人版的关系到底是乘胜追击还是后者是前者的投石问路？这个问题应该交给所有的FANS去思考。小畑健先生的画风在业界是出了名的清亮脱俗，要TV化可说有些难度。不出所料，TV人设一亮相就有FANS指责脸太长了之类的人物走型，但是FANS就是FANS，面对会动的月与L，其它的一切也都得到了补偿。更何况漫画已经完结，这无形中又给TV化降低了不止一个难度。而山口胜平的参与出演，无疑给许多恋声癖同学们打了一针强心剂。

《JUMP》的动画向来喜欢以数量取胜，而《SUNDAY》则略重于质量，与以上四部作品几乎同期放映争夺黄金档的还有《SUNDAY》旗下的《史上最强弟子兼一》和《结界师》。尤其是后者《结界师》的人气绝对不容小觑，虽然目前尚未公布STAFF与CAST阵容，不过SUNRISE的制作招牌金光闪闪，姑且先把心放肚子里好了。顺便一提，《结界师》的作者田边伊卫郎……其实是位女性。

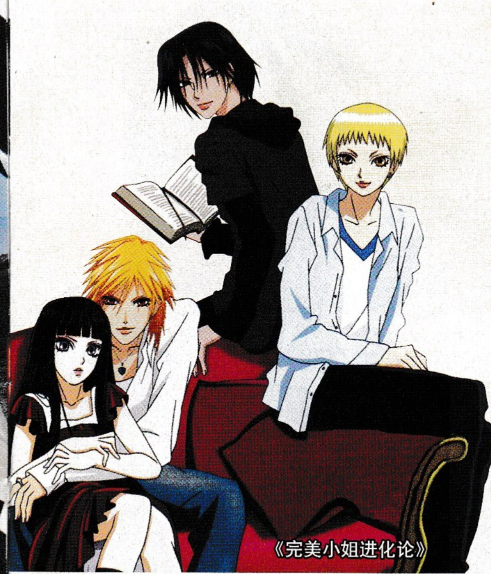
习惯性烂尾的GONZO也并非没有动静，连载于《月刊少年杂志增刊GREAT》的岩永亮太郎原作，重量级作品《南瓜剪刀》TV化，将从10月开始放送，“不仅保留了原作的精采处，动画更展现了使用枪械和坦克的华丽场面！”这点看过GONZO动画的人都不会怀疑，值得怀疑的只是最后他们会不会又犯GONZO式的虎头蛇尾综合症……

不可低估的少女向风潮

《NANA》与《蜂蜜与四叶草》可说是近期少女向作品中风格迥异并且大获成功的两类范例，《NANA》酷气得前无古人后无来者，恐怕连矢泽



《少年阴阳师》


《完美小姐进化论》

爱本人都难以复制（不然她也不会抱着这部作品迟迟不肯完结），《蜂蜜与四叶草》的悄然完结显得十分聪明，作为一个新人漫画家这样的见好就收实在叫人不免提升对她的好感度，而那种开放式结局说白了就是“只要我高兴随时都可以连载再开”……扯远了，那么扯回来，由于真人版风潮火爆，少女向在这方面显然比少年向作品更占优势，人家昨天《流星花园》真人化，今天《他和她的XXX》真人化，明天《交响情人梦》真人化，而这种司空见惯的宣传词如果换成“《火影忍者》真人化！”，“《One Piece》真人化！”，“《BLEACH》真人化！”……相信这种梦话绝对会死人的。

《我们的存在》避开了黄金档的风潮，稳扎稳打地赢得了FANS的赞誉有加，倒也不失为一个聪明的做法。每年的黄金档素有“少年向＋女装癖”的称号，所以播放的由少女漫画改编的作品数量尤其可怜，好在《完美小姐进化论》算是个中翘楚。而《交响情人梦》TV化与真人化的双喜临门一时间叫FANS有些头晕目眩，忘了比较须奈子与野田废哪个才是“遇到她最想跳脚就打”的女主角NO.1。

在这里特别不想说的就是BL。然而要我为这类题材的作品再单开一个框题侃侃而谈，也着实难为小生一些。好在BL早些年就被众多前辈归于少女向作品之中，我这次在少女向的主题里谈BL也不算不靠谱。

BL风日盛。

……好吧，我本着职业操守与个人道德极力克制自己不把接下来的话写成“极盛则衰，BL快点进棺材之后弃尸银河系外”，如果说前段日子播放的《樱兰高校男公关部》和今秋公映的《金色之弦》是在“其实是春绯的后宫”与“我们不过都在搞音乐”的基础上偶尔玩玩叫同人女们热血沸腾的擦边球，那么《公主公主》则是赤裸裸地向BL事业鞠躬致敬。按理说一些这样的存在早该见怪不怪了，但这次《没有钱》系列TV化的消息却的的确确把一些人震撼一把，不管怎样，《公主公主》无非是变相卖萌，然这部基本上从头[－哗－]到尾的《没有钱》要怎么拍才算恰当？难道真的要打上“非BL事业爱好者”与“18N”的标签才能混入深夜档么……插播一条消息：在《没有钱》DRAMA中担当主角声优的石田彰先生由于早已宣布退出BL界（这话怎么听怎么别扭呐……），所以能不能在TV版中继续为绫濑雪弥同学献声还是个未知数。

唔，多讲无益，培根老先生早就说过存在即合理，更何况BL事业也的确养活了一大批当初并不算太红的声优，大家各取所需，其它的嘛……只要我死在BL统治地球之前就可以了。

青年志分庭抗礼

对于许多人来讲，这个季节最想看的不是热血少年剧不是温柔少女片更跟BL百合瑞X之类的劳什子搭不上边，离9月越近，有一个声音愈加清晰：

《攻壳机动队》归来！素子姐姐归来！

如果你还对这名女子金属般的眼神心存留恋，如果你还记得她对巴特说的那句“只要连上网络，我就在你身旁”，如果你还想再度聆听《Lithium Flower》的天籁之音，那么你一定不可以错过这部命名为《S.A.C. Solid State Society》的新片OVA。

公元2034年，离难民暴动事件已经有2年之久，新生的公安九科增加20名新人，新的故事开始上演——首先发生了一件涉及十三人的恐怖连续自杀事件，无一例外地，每人身上都有刺青，同时还发生了相关的机场人质镇压事件。公安九科对此事展开追查，发现这些自杀者都留下了“傀儡归来”的遗言之后，了结了自己的生命。与此同时，很多棘手事件又接二连三地发生了……

比起《攻壳机动队》的动画，士郎正宗的漫画原作往往容易让人忽略，就像《PLANET-ES》的漫画原作即使获了大奖，大多观众还是借动画才认识了它一样。这次I.G公司与日产联手打造《攻壳机动队》可谓是气势汹汹，基于公司之间的战略构想，I.G决定将日产旗下的两款概念车“Sports Concept”和“Kuraza”引入剧中，庞大的规模，严谨的设定，精细的刻画与充满纪念性的回归，《攻壳机动队》的成功已然决定。

《太阳默示录》原本是定为7月14日上映，结果公然跳票，好在FANS等得起，但是于9月17日正式上映的《太阳默示录》于某种程度上来讲并不是能叫所有人看得舒服的片子。因为地震，首都东京毁灭（还真是个多灾多难的城市啊……），本洲被分成两部分，日本虽然受到美国跟中国的援助，但实际上，却是两国以援助之名进行占领（=＿=）。很多难民逃往国外，日本的复兴没有得到任何进展，难民们的避难之行充满摩擦……

日本人对于自己本国的想象力向来叫人瞠口结舌，这次决定以现在的日本社会来反映其它的事，比如民族问题，纷争与恐怖事件等等，倒也不失为一个有意义的题材，但是日本人的强权占领受害综合症几时才能治愈呢？还真是个未知数。

《幕末机关说》与《BLOOD+》的接档动画《天保异闻·妖奇士》都是以“武士”为主题的同类作品，前者主要描写的是幕末人物坂本龙马的传奇事迹，后者则是同样发生在幕末时期，社会动荡的天保年间的武士斩妖除魔时代剧。刀与魂，灵与义，血与火的激荡再度展开！

在这期间不仅漫画TV版充斥着电视屏幕，小说改编与TV原创也丝毫不逊色，由人气插画家草河游也担当人物原案的《BLACK BLOOD BROTHER》（中译：《黑血兄弟》）预告片先声夺人，可惜的是片子还没播，原主角声优神谷浩史先生由于车祸入院，主役换成了樱井孝宏。今年7月11日GAINAX公布《天元突破?红莲之眼》制作决定，一个月后在官网上公布了人物和机体设定。虽然这部动画要留到明年春天才能上映，然而超级机器人路线的回归，势必使众人对《EVA》的娘家充满了敬意与期待。


《黑血兄弟》

看动画片最大的快乐在于未知，每年都会有备受期待的作品在关键时刻掉链子，也会有完全不被看好的作品突然成了黑马，失望与惊喜是随之而来的必需品，每一个动漫迷都在享受着这种甘之如饴，那么接下来，你准备好了么？


《樱兰高校男公关部》

■ TEXT BY Zwei



01 草薙素子

《攻壳机动队》

种类：PVC涂装完成品　原形制作：高桥刚
比例：1/7　发售日期：2006年12月
售价：6090日元（含税）

相信对于《攻壳机动队》的FANS而言，素子姐姐是一种近乎于完美且高尚的存在，所以对于姐姐的模型的神似度要求也自然相当得高，那么这款预计今年年底发售的PVC涂装完成品就足以令每一个攻壳饭伸出大拇指称赞不已。本品的造型师高桥刚选用了素子一个比较随意的动作，仿佛刚刚结束了激烈战斗后一脸轻松的表情，但眼神依旧相当的犀利，透出无尽的刚毅和果断，给人以强烈的存在感。同时战斗服的褶皱和素子的身材曲线也都处理得相当生动，性感程度自然是不言而喻的了。





02 秋月风死神装

《Peace@Pieces》

种类：PVC涂装完成品　原形制作：森川裕光
比例：1/8　发售日期：2007年1月
售价：5500日元（含税）

GALGAME《Peace@Pieces》虽然在游戏情节上没有太多可取之处，但萌系的人设还是吸引了不少玩家或模型收藏迷的眼球。去年曾推出过女主角秋月风的一款校服造型PVC涂装完成品，校服装的秋月给玩家的感觉是干练高傲的形象；而明年年初即将发售的这款死神造型的秋月风造型比起前作则更加可爱动人，宛如兔耳装的死神服配上挡住左眼的粉色额发透出了羞涩与小鸟依人的气息，实在是令人爱不释手。唯一的遗憾是手部的处理略显比例失调，好在被兔耳遮挡住，所以并不是特别明显。

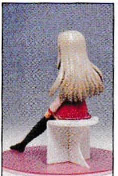
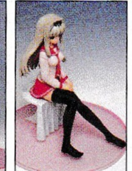


03 久寿川莎莎拉

《To Heart2　XRATED》

种类：PVC涂装完成品　原形制作：乙山法纯
比例：1/8　发售日期：2006年9月
售价：4410日元（含税）

久寿川莎莎拉和向坂环是《To Heart 2 XRATED》中人气最高的2个角色，同时也都是比男主角大一岁的姐姐般的存在。久寿川学姐是个公私分明严于律己的学生会会长，由于看上去过于冷漠而被全校学生所畏惧。当然这仅仅是表现现象，这款PVC涂装完成品才是真正表现出了学姐温柔纤细的一面。神情中略显疲倦之色，微红的双颊也流露出学生会工作的繁忙。此外，裙摆的褶皱处理也相当细致入微，如此生活化的造型绝对是学姐饭不容错过的佳品。







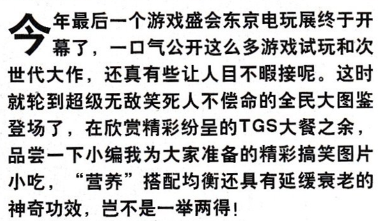

04 泽渡泉女仆装

《这就是我的主人》

种类：PVC涂装完成品
比例：1/8　发售日期：2007年1月
售价：3800日元（含税）

动画《这就是我的主人》教导了我们2个真理：1.不要随便欠钱；2.女仆也许会很暴力。当然泽渡妹妹会如此暴力也是因人而异的，谁叫她的主人是一个萝莉控、制服控、偷拍狂外加美少女游戏狂呢……本品是《这就是我的主人》三女仆跪姿模型的第一弹，美月和安奈的涂装完成品尚未对外公布。跪坐在地面上的泽渡泉依然身着动画中的女仆装，眼睛似乎在很专注的盯着前方某一件东西，“天然呆”的模样尽显无遗。TOYS PLANNING公司出品的美少女模型一贯以做工精细见长，这款作品更是神形兼备，女仆控们不要错过哦！





今年最后一个游戏盛会东京电玩展终于开幕了，一口气公开这么多游戏试玩和次世代大作，还真有些让人目不暇接呢。这时就轮到超级无敌笑死人不偿命的全民大图鉴登场了，在欣赏精彩纷呈的TGS大餐之余，品尝一下小编我为大家准备的精彩搞笑图片小吃，“营养”搭配均衡还具有延缓衰老的神奇功效，岂不是一举两得！



▲最近DIY主机的玩家越来越多了，他们改机的实力也越发地令人惊异，这款超强便携改装版Xbox 360就是最好的范例！以后见面的第一句话不是吃了没有，而是“今天，你改机了吗？”



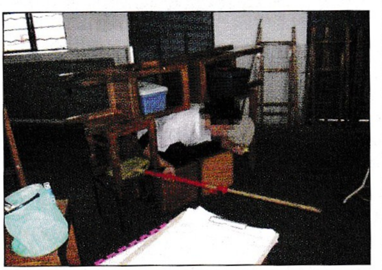
▲入乡随俗



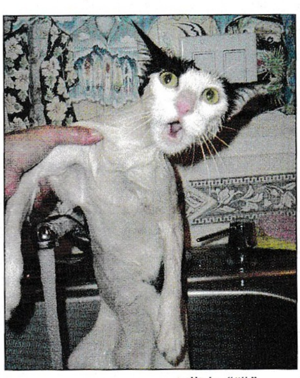
▲继上期的皮卡秋饭团后，本次为大家送上皮卡丘型大众甲壳虫，那么下次就梦幻牌自行车好了……



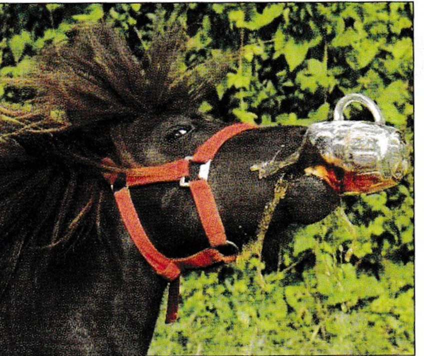
▲日常训练



▲某音速：恕我眼拙，这COS的是什么？
某玛鲁：GP－03啊，你竟然没认出来？
某音速：－_－b



▲落水“猫”……



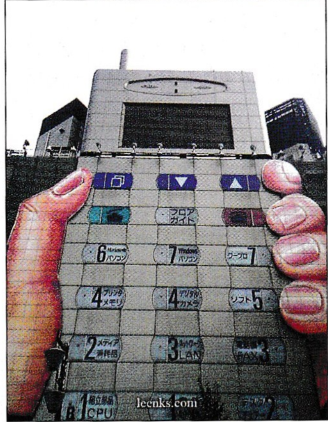
▲感情深，一口闷！



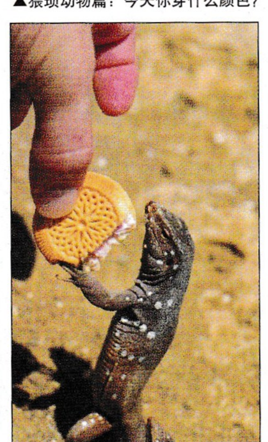
▲猥琐动物篇：今天你穿什么颜色？



▲颇具特色的高达COSPLAY，不过RX－78的脚有些太短了……

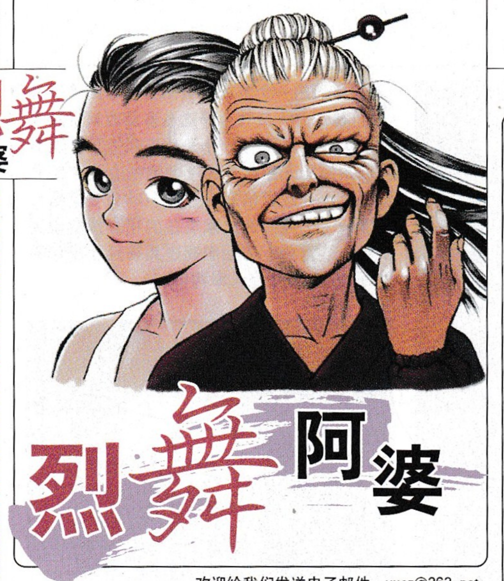


▲一切尽在“掌”握



▲个性的宠物要吃个性的食物





欢迎给我们发送电子邮件：yxcz@263.net

本期读者调查

您的意见是对我们最大的支持

1. 您对本期封面的评价？
2. 您对本期TGS专题报道的评价？
3. 您对本期Previews加页的评价？
4. 您对本期《levelup音乐台》的评价？
5. levelup征集特别企划的创意，如果您有什么想法可以写给我们，对于不错的建议我们会给予奖品鼓励。

地址：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱
收件人：《游戏城寨》编辑组　邮编：730010

我们将会从读者来信中抽出20位获奖者，奖品是levelup主题T恤一件。

levelup主题T恤获奖者名单

姓名	城市	邮编	姓名	城市	邮编
周春	广西	536100	陈延奇	柳州	545007
张晓宾	云南	650211	曹瑾	唐山	064000
罗俊	武汉	430075	陈建军	佛山	528212
王宇航	铁岭	112001	刘佳宇	绍兴	312000
李钒	昆明	650000	徐岩	成都	610041
姚文昌	江苏	221000	刘丹彪	北京	100089
郑嘉琦	福州	350009	周引弟	太原	300002
胡俊	武汉	430022	谢纲	杭州	310011
任志明	沈阳	110141	姚永斌	广州	510000
杜楚仪	天津	300280	徐本	成都	610000

读者自留地

9A读者意见选登

您对本期封面的评价？

上海 **林竞**：首先说说封底比上期的感觉好很多，明亮、清晰、干净，加上有美女助阵，使画面和谐了许多，但左上的字体颜色太淡，看不太清，但总体说来很不错，有种海报的感觉，此外也帮助封面分担了一些介绍栏目的作用，这样平衡下来使两面都不至于太挤。封面同样不错，多种字体在右侧被底面的白色部分衬托地很好，不同字体颜色之间的搭配很舒服，只是天野喜孝的画风太诡异，人物的眼神好邪恶啊，让人越看越怕。

辽宁 **任志明**：依个人观点，还是赞成封面用美女比较养眼，曾经在报纸上看过一篇文章，说经科学家分析，"欣赏美女可延长男性的寿命"。

河北 **丁泽超**：本期的封面只可意会不可言传啊，而封底则更是萌倒一片啊！

阿婆：对9A的封面选图，编辑们可是捏着一把汗的，结果受到了很多读者的好评，周师兄的努力终于获得了回报啊。至于男性的寿命问题……仁同学，你有没有考虑到我们还有很多女性读者？^^

您对本期各栏目和文章有何评价？

湖北 **胡俊**：都还不错，尤其是美优馆，甚好。

柳州 **陈嘉**：本期内容还是很好的，只不过可能因为版面原因，各栏目内容相对都少了一些，不过相信加页后就不用担心这方面的问题了。

广西 **周春**：这期的《城寨小百科》，甭说，真是太好了，通过学习，我有了想当一个海盗的愿望（受死吧，三千世界……）

天津 **杜楚仪**：大条君的《非常男女非常爆笑》一文不错，赞！

广西 **范敏**：《WbeShow》的小哲理、小知识我很喜欢，《城寨小百科》的"海盗文化揭密"我特别喜欢，希望再介绍一些关于海盗船的小知识，《看片吧》又很紧密地结合了前面的小百科栏目，前后呼应就更全面了。

阿婆：现在各个栏目的文章都逐渐"精品化"，文章的质量都达到了一个新的高度，读者大人们能够喜欢是我们最欣慰的。而且各栏目随着加页，容量都会有一些扩充，相信能够让大家觉得好看的同时，也会觉得够看！

您对本期《levelup音乐台》的评价？

广西 **陈延奇**：本期还不错，"GARNET CROW小特辑"是我最喜欢的部分，（为什么本期CD这么好呢……开学了，不能在家中好好享受了，唉……）

柳州 **陈嘉**：《flying》不管听几遍都是那么悦耳，同时希望下次的音乐台中能收录部分小编的声音，不能满足见到小编的愿望，能听听声音这个要求不算过分吧？

江苏 **姚文昌**：音乐台一向拥有良好的口碑，本期也不例外，我想听幸田来未的小特辑啊！能满足我吗？



▲阿婆自制恶搞封面一张，告诉一个你不知道的游戏界。

阿婆：据说在一个日本音乐的论坛上有人发了第12期的图，大家看到了GARNET CROW的专题，都说这是第一次在国内杂志上看到有GC的专题介绍，所以表示都会买，这实在是让玛鲁斯受宠若惊，这期的GC专题也确实受到了大家的喜爱。至于陈嘉朋友的要求，我跟玛鲁斯商量一下吧，应该有戏。

您希望看到而我们还没有的提供的栏目是什么？

河北 **曹瑾**：关于游戏秘笈的栏目。

上海 **林竞**：每半个月更新的PSP上的模拟器，自制软件的情报和下载地址，或是热门游戏的实用秘笈等等。

福建 **郑嘉琦**：希望能够看到占卜、星座之类的栏目。

广西 **范敏**：我希望看到关于日本游戏动漫男女声优的相关介绍和日本知名游戏动漫画师的相关专栏。

阿婆：声优计划嘛……玛鲁斯打算伙同吉祥天在音乐台和书本上一起展开，保证在不久就会让大家看到一个声色并茂的声优小专栏。而其他的栏目也在不断推陈出新，大家敬请期待！

广西 **周春**：START，《城寨读本》、《城寨之路》、《走向城寨》、《绿色城寨》……这些名字怎么样？如果不行，那把本书名字改为"全日制普通玩家互动志"吧。

阿婆：全日制……想拿我们的书作课本么-_-

柳州 **陈嘉**：我想大声地宣布："柳州是中奖者的产地，是抽奖者的福地！伟大的柳州人们，继承了柳州的优良的传统，我们一定要继续发扬它！"

阿婆：=。=柳州……是么，老身决定去那里抽回彩票看看。

闲言碎语　本期主题——TGS

[主题]请各位谈谈对本届TGS主题"新兴奋、新感动、新时代"的看法

[楼主]**真无双の乱舞**

TGS2006临近，X360已慢慢走进我们的生活中，PS3、Wii也即将揭开最后一层面纱，从E32006到TGS2006，你是否能体验到即将到来的那种兴奋、那种感动，那种即将迈入新时代的感觉？请大家谈谈对本次TGS2006主题"新兴奋、新感动、新时代"的看法。

New_Type_D：PS3如果能199美圆……新兴奋，新感动，新时代－－

luisheero的mj：tgs和e3本来就是这样的，有许多你预料到的和未预料到的，特别是这种次世代的关键时期，是有更多的悬念有待解开；

新兴奋，看有什么更加有趣的创意出来，有什么强劲大作，有什么新的硬件与周边发表。

新感动，看各个厂商是如何展现他们对玩家的诚意；是试探性的玩票还是认真的开发，感动肯定是为那些勇于创新改革开辟大道的人。

新时代，看新主机是如何诠释次世代的概念，优秀的画面，更大的容量是必定的，而最主要是怎么定位次世代主机，我觉得Wii是大胆的。

pspgundam："新兴奋"代表微软，Xlive这种国际网络游戏方式无疑会给我们以往自己玩所没有的新兴奋，和世界各地的玩家一起游戏使我们的距离更加近了。

"新感动"代表SCE，PS3强大的机能使我们体验到了"原来游戏可以是这样的"。画面的进化和系列的新作给我们的感动也是无法比拟的。

"新时代"代表任天堂，新的游戏理念代表了一个新游戏时代的开始。"人机互动"和"多人游戏"的时代已经来临了。

天天都想你：游戏现在给我们带来的已经超过了娱乐的范围，精美的画面、震撼的音效、复杂的世界观，犹如欣赏一步好莱坞大片。次世代——只是游戏进化真正的开始。

paullan7410：

新兴奋：画面在进步，硬件在升级

新感动：老任在坚持，创意在更新

新时代：十年磨一剑，誓把江山夺



幻梦涂鸦坊

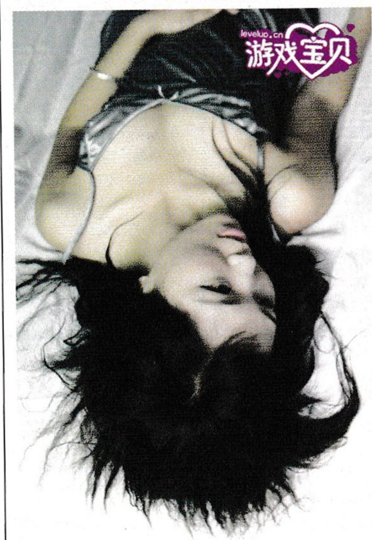




涂鸦板上的作品越来越多元化了，很多朋友都在这里竖起了自己鲜明的风格，比如ST.的个性同人，看起来就很有感觉，这期就选登几张给大家欣赏。

涂鸦板地址： http://www.levelup.cn/comic/tuya/poo/index.asp

本期宝贝——黛沫沫



昵称： 黛沫沫
血型： B
身高： 162cm
星座： 白羊座
籍贯： 山东
职业： 网络编辑
毕业院校： 武汉理工大学
爱好： 旅游、电影、动漫
最想拥有的游戏机： PSP
最喜欢的游戏： 魔兽世界
最喜欢的电影：《下妻物语》、《天使爱美丽》、《肖申克的救赎》
E-mail： annkvy@gmail.com



欢迎大家自荐或推荐模特（请打开 http://www.levelup.cn/contactus.asp，选择“事务申请”，在文本框的第一行写明“参与/推荐游戏宝贝”字样即可）。

特约摄影师：小翠猫

阿婆交友栏！

ID　ラグナ
年龄　20
爱好　TV游戏、文艺电影、音乐
自我介绍：十分热爱游戏，请和我做朋友吧！PS：本人长的不丑，当然也不帅，总之看的过去……
出没区域：猪笼城寨

ID　逸风
年龄　21
爱好　游戏、动慢、电影、音乐
自我介绍：常看UCG的
出没区域：动漫区、音乐区

ID　HAWK
年龄　22
爱好　游戏、电影、硬件、运动
自我介绍：没啥说的了，都来吧
出没区域：PSP专区、GBA专区

ID　robbymilan
年龄　22
爱好　ACG、足球、电影、音乐
自我介绍：孤傲的殉道者
出没区域：猪笼、影视区、WE专区

ID　情人剑
年龄　23
爱好　三栖人、画画
自我介绍：一个普通的游戏人
出没区域：不定出现在全区，机战区为主

ID　隐蝎
年龄　16
爱好　游戏、电影、音乐、运动等
自我介绍：TVGAME忠实支持者，喜欢交朋友，QQ：423521644
出没区域：全区

精彩签名秀

数码人：
子曰：打架者用砖乎，照脸乎，使劲乎，不宜乱乎。不中者再乎，乎中者往死里乎，乎死即拉倒也。

okmjygvfe：
当游戏，主机，记忆卡，手柄尽收囊下后我发现我少的只是一台电视机……

shine：
漂亮女人说：女人喜欢有钱的，喜欢有貌的男人，我掏掏钱包，又照照镜子，然后，我哭了……

孤寂的独狼：
不喜欢刻意的模仿别人，也不喜欢别人模仿我，只要做自己就好——我先今的人生观

BUZZ：
深夜上机过度，回家不知归路，翻墙上树，表情依然很酷！

永恒の誓言：
人们会相信眼睛看到的容易理解的东西，也不确认那是否有价值，但是，真正重要的东西就在身边，像空气一样看不见，但确实在那里。

尸骸：
最接近神的男人是沙加，神最接近的男人是我！

我不是KIDER：
我游戏，那是我娱乐；
我堕落，那是我龌龊。

ltwfsj：
用联想手机照相：变焦基本靠走，对焦基本靠扭，遮光基本靠手，虚化基本靠抖，测光基本靠瞅，防抖基本靠肘。

真武の天神波波：
当初出发的地方，现在亦成为了一个终站；或许有人会说这是回到原点之上，不过，这大可能亦是将历史重写的唯一方法；然而，历史已经是历史，人总要为明天而战斗；所以，一开始了之后，不管前面的是好是坏，亦只得向前跑；这就是人的命运，没有一个人能抗拒的。
快乐的人总是在天堂，痛快的人总是在地狱，真正痛苦的人却在人间。

荧：
秋至，叶落山红，微风飒起
夜思，彩蝶遂迁，萤火亦熄
初冬，寒意后觉，落泣为晶
轮回，心无从意，思无所变





levelup音乐台曲目 VoL.14

ロコロコ之歌 NO.02

◆作曲：清水信之 ◆编曲：清水信之 ◆作词：河野力 ◆演唱：Melody



pacchonbo—moinoinoi chakaretapatton pankorakettonto—n
パッチョンボ～モ～イノイノイ チャカレタパットン パンコラケットントーン

no—ra churere—rotton poraporapetton pu—rorattantan
ノ～ラッ チユレレ～ロットン ポラポラペットン プ～ロラッタンタン

pappu—ra mo—inoinoi chakaretapatton pankorakettonto—n
パップ～ラッ モ～イノイノイ チャカレタパットン パンコラケットントーン

o—ra poruketthi—no poporattantanso—
オ～ラッ ポルケッティ～ノ ポポラッタンタンソ～

kokoreccho pie—nto—ra ma—nima—ni unjgarafoccha—ra de—ra
ココレッチョ ピエ～ントウ～ラ マ～ニマ～ニ ウンガラフォッチャ～ラ デ～ラ

totora—pethiton totora—pothiton senekiniko—se—pon
トウトウラ～ペティトン トウトウラ～ポティトン セネキニコ～セ～ポン

kokoreccho pie—nto—ra ma—nima—ni ungarafoccha—ra de—ra
ココレッチョ ピエ～ントウ～ラ マ～ニマ～ニ ウンガラフォッチャ～ラ デ～ラ

totora—pethiton totora—mathisi—po—n
トウトウラ～ペティトン トウトウラ～マティシ～ポ～ン

抱歉，上期光顾着自己唱了 –_–，这期送给大家，说起来《乐克乐克》真是一款可爱的作品呀，几个的“泥球”就能拯救世界，啧啧……而游戏的音乐也是同样可爱到家，你不用去理会那叽哩咕噜的歌词是什么意思，只管跟着哼唱，直到咬到舌头……呵呵，为你标上罗马注音，不妨自己唱唱 ^ – ^

You've Got A Way NO.10

◆演唱：Shania Twain

原文	翻译
You've got a way with me	你独有其法赢我芳心
Somehow you got me to believe	你总有办法让我相信
In everything that I could be	一切我可以办到的
I've gotta say—you really got a way	我不得不说你总有办法
You've got a way it seems	你似乎独有其法
You gave me faith to find my dreams	你给予我信念寻得梦想
You'll never know just what that means	你从不知道那意味着什么
Can't you see... you got a way with me	君不见…你已赢得我芳心
It's in the way you want me	因为你对我的需要
It's in the way you hold me	因为你拥抱的方式
The way you show me just what love's made of	你向我展示爱情程式的方式
It's in the way we make love	因你我缠绵的方式
You've got a way with words	你的言语独有其道
You get me smiling even when it hurts	即便痛楚中你能博我一笑
There's no way to measure what your love is worth	你给与的爱贵重得无法衡量
I can't believe the way you get through to me	难以置信你我如此心有灵犀
It's in the way you want me	因为你对我的需要
It's in the way you hold me	因为你拥抱的方式
The way you show me just what love's made of	你向我展示爱情程式的方式
It's in the way we make love	因你我缠绵的方式
Oh, how I adore you	哦，我多爱慕你
Like no one before you	胜过爱你之前的
I love you just the way you are	我爱的就是如此之你
It's in the way you want me	因为你对我的需要
It's in the way you hold me	因为你拥抱的方式
The way you show me just what love's made of	你向我展示爱情程式的方式
It's in the way we make love	因你我缠绵的方式
It's just the way you are	就是如此爱你

混音的逆转

《逆转裁判》混音特辑



以缜密的侦探搜查与强势的法庭辩论让无辜的当事人获得清白，“《逆转裁判》系列”可以说是开创了一个新侦探AVG的先河，它前所未有的游戏方式和出色的剧情受到了广大玩家的喜爱，而它的BGM也同样出色，虽然在当时看来以GBA的机能演出音乐也已经十分单调了，可BGM在突出任何一个场景的氛围上都达到了顶点，无论是法庭的玄疑询问、紧张辩论、乘胜追击，还是庭下的安逸、轻松，都有很强的代入感。这次为大家送上的是游戏一代音乐的REMIX版，更加华丽的变奏效果，重新演绎了这款精品，绝对不容错过！

成步堂龙一 NO.03

“异议！”游戏中出现最多的一句台词，呵呵，也是那路霍多先生标志性一句话，往往喊出这句话时，法庭辩论就会出现新的转机和发展，这也是我们继续探知案件真相的动力，这段音乐也同样出色地映衬了这句台词。

询问 NO.04

询问的过程是紧张刺激的，不放过对手露出的任何蛛丝马迹，坚持将案件的真相挖掘出来，所以整段音乐也是充满着这种刺激。

绫里真宵 NO.05

轻松一下，与新一代被绑架天后，傻大姐——绫里真宵聊聊天吧，真宵一直就给人一种非常亲切可爱的印象，心地善良的她言语间虽然总是透露着傻气，但永远都能给成步堂以精神上的支持和鼓励，出现这段音乐时的剧情也是最安逸的，往往在结案之后，这也是成步堂和玩家最轻松的时刻了吧？

看守所 NO.06

大多数“要犯”都会在此吐露心声（废话，犯人不待在看守所还能待在哪？），这里往往是你了解事件更深背景的地方，也往往能够勾起一切悲剧的起源，充满着无限的哀伤……音乐也自然是如此。

大江户战士 NO.07

一听到这首歌就想到荷星三郎那夸张的狮子头造型，拥有着和真宵近乎一样的傻气与善良的他，作为系列的第三个案件的被告登场，也是一个卷入阴谋的可怜人，期待着在四代还能见到这个可爱的家伙和听到这段可爱的特摄剧主题曲吧。

搜查 NO.08

搜查嘛……当然是在隐秘和充满着无限可能性的环境下进行才有味道，而此段音乐也是在曲调迂回的过程中进行的，混音版在开头还加入了更为婉转的效果，使得一切迷更加难解，也让我们好奇心更加重了。

追问 NO.09

在提出“异议”之后就要进一步追问了！乘胜追击，不要给对手喘息的机会！而整段音乐也是充满了压迫与紧张感。

くるみ

演唱：mr.children（网友kyoku4点播）

推荐理由及祝福：mr.children的单曲，歌词非常的不错。PV也很感人。感觉樱井的歌词非常的深奥却最具有人性。这首歌也是一样。

Wing my Way

演唱：KOTOKO（网友タクト点播）

推荐理由及祝福：奇幻，华丽，美妙的旋律，KOTOKO迷幻的声音，梦幻般华丽曲风，整首歌都充满着希望，激昂，梦想，绝对是一首一听就会爱上的歌曲，也是一首百听不厌的歌曲。



四季 NO.11

◆演唱：w-inds

原文

欲しかったもの1つずつ
手に入れて　その中でも
代わりのない　宝物があって

磁石みたく　理由もなく ただ惹かれてく　心を
暖めあうように　　二人を包んだ

春の风
过ごした瞬间が増えて
胸に刻む　君との seasons
ずっとこの先も
繰り返すと　信じて
明日晴れても 雨の日でも
もう今は君に逢えない
远い波にさらわれた
あの夏の梦

一晩中そばにいても　またいつもの日常に
もどされる　　夜明けを恨んだり
もしもいつか この世界の终わりが来て
それでも　二人なら
一绪だと思ってた

秋の夜　　瞳を闭じれば　いつも
よみがえる　君との seasons
そのぬくもりと　　痛みは　消えないまま
优しさが足りなかったね
不器用な仆に残った
最后に见た想い出は
あの冬の泪
so I cannot forget four seasons we've live in
君がいない四季を渡るよ

so I cannot forget four seasons we've live in
あの空も　悲しみも　抱いて
so I cannot forget four seasons we've live in

过ごした瞬间が増えて
胸に刻む　君との seasons
ずっとこの先も
繰り返すと　信じて
明日晴れても 雨の日でも
もう今は叶えられない
远い日々に置いてきた
あの二人の梦

翻译

每一样想拥有的东西　都会第一时间立即（据为己有）
不会改变的　只有这宝物

没有磁场　也没有终站　只不过是被吸引的心
温暖的体温　包围（缠绕）着二人

当春风吹过的瞬间　胸口刻上你的 seasons
相信这样能一直下去
明天无论是晴是雨　你已经不能再遇见

如潮水般的回忆　夏天的梦想
假使世界将要终结　尽管如此
我想二人也会在一起
想每晚也能有你陪伴着　直至每天
责怪每天的破晓归来
在秋天晚上闭起眼睛看见　复苏的你的 seasons
那样的温暖和思念都不会消失
是否不够亲切～？？　提醒着笨拙的我
从回忆中看见最後的（那个）冬天的泪

so I cannot forget four seasons belive in
渡过了没有你的四季
so I cannot forget four seasons belive in
晴空和悲伤拥抱
so I cannot forget four seasons belive in

过去的瞬间感动着　胸口上刻有你的 seasons
一直相信会重复下去
无论明天是晴是雨　这都已经没法实现
在遥远的地方　那个二人的梦

so I cannot forget four seasons belive in
so I cannot forget four seasons belive in

对白赏析

请结合音乐台的 CD 欣赏

ブラムバルド：お疲れ様でした
布拉姆巴尔多：辛苦了。

エルフの见张り：族长、侵入者を捕らえました。
精灵卫兵：族长，我们抓住了一个侵入者。

ブラムバルド：人间の不法侵入者か？
布拉姆巴尔多：是人类吗？

エルフの见张り：いえ、その、ハーフエルフでして
精灵卫兵：不，那个……是半妖精。

ブラムバルド：何だと！！
布拉姆巴尔多：什么！！

？？？：ちょっとぉ、放してよ。あ～ら、そこのお兄さんいい男ねぇん。あ～んいかないでったら！
？？？：你们，放开我啊。唉？那边的哥哥长得好帅哦。喂，别走嘛！

クレス：この声は……
克雷斯：这声音是……

クラース：アーチェ！あれほど、待っていろと言っておいたのに、なぜ来たんだ
克拉斯：阿洁！都说过多少次了，让你不要来，你偏要进来。

アーチェ：だぁって……とにかく早くほどいて！あたしはこんな変な趣味してないんだってばぁ！
阿洁：因为……反正先松开绳子再说！我没有这种恶趣味！

ブラムバルド：あなた方の连れですか？
布拉姆巴尔多：是你们的同伴吗？

ミント：放してあげて下さい、お愿いします！
敏特：请你们放了她吧，求求你们了！

エルフの见张り：族长、例外を认めては他の者に示しがつきませんぞ！
精灵卫兵：族长，如果放她的话，对其他人不好交待！

ブラムバルド：ハーフエルフの不法侵入者は例外なく极刑です
布拉姆巴尔多：半妖精不法侵入的话，是死罪。

？？？：待ってください！！どうか见逃してあげてください、お愿いします。この娘を杀すというのなら私が身代わりになります。ですから……お愿いします。
？？？：等一下！！请你们就放她一马吧，求求你们了。如果你们要杀她的话，让我来替她承担责任吧。所以……请你们放了她吧。

ブラムバルド：……わかりました、ロープをほどいてあげなさい……
布拉姆巴尔多：……知道了，松开绳子……

エルフの见张り：しかし……



精灵卫兵：但是……

ブラムバルド：族长命令です
布拉姆巴尔多：这是族长的命令。

エルフの见张り：……わかりました
精灵卫兵：……知道了。

？？？：ごめんなさい、アーチェ。许して……、本当にごめんなさい……ごめんなさい……
？？？：对不起，阿洁。请你原谅我……对不起……对不起……

……

アーチェ：えっ？いったい、なんなのさ？　あ！
阿洁：嗯？究竟是怎么回事？啊……

クラース：どうした？
克拉斯：怎么了？

エルフの见张り：何か？
精灵卫兵：有什么事吗？

アーチェ：お愿い、さっきの人にもう一度会わせて！
阿洁：求求你们，请再让我见见那个人！

エルフの见张り：だめだ！无事に出られるだけでもありがたいと思え！
精灵卫兵：不行！能顺利走出这个门，你已经算很幸运了！

アーチェ：お母さん！！ねぇ、聞こえる！？お母さん、あたしのお母さんなんでしょ？お愿い、もう一度颜を见せて、会わせて……お愿いだから……
阿洁：妈妈！！能听到吗！？妈妈，是我的妈妈对吧？求求你，让我再见你一面……求求你……

クレス：アーチェ……
克雷斯：阿洁……

因为版面有限，更多的歌词请到bbs.levelup.cn的音乐区查询，望读者朋友们见谅。

大寨门 天下玩友是一家 vol.14

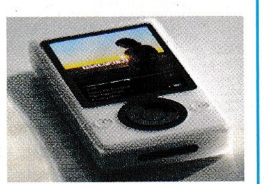
Hikaru

● 一年一度的TGS，去年亲赴展会，感触良多，日本鬼子们做事认真，玩得也开心；国内有一种风气，做事不求上进，玩也提心吊胆。想来因为我们地大物博，也很难有鬼子们那种危机意识，《阿Q正传》是神作啊。突然又想到周太岁的歌词（没办法就这么俗呀）：点火，继续，事关荣誉，我除了第一，其他没有兴趣……我安静地喝饮料，轻松地笑……

● 最近制作部门员工考评表格，"与该同事的关系"一栏设立的选项为：仇恨、中立、友善、尊敬、崇敬、崇拜……考评第一名奖励一件橙色饰品"levelup.cn最佳员工的牢笼"，耐久度100/100，限人类员工声望达到尊敬或更高时可装备，其属性为：

装备：+10点奖金，+10点耐力，+25点工作强度
装备：请女同事吃饭时，帐单费用提高5%
装备：购买限定版游戏的几率增加10%，信用卡透支额度增加10%
装备：有一定几率让睡觉时间减少10%，持续24小时
装备：有5%的概率随机获得一种疾病，驱散成功率降低5%
装备：过劳死的几率增加1%，被老板痛批的几率增加5%
装备：在同事阵营中的声望增长速度增加10%
使用：获得工人之力量，工作积极性提高200点，持续1小时（冷却时间：6小时）
使用：获得饮料之祝愿，有10%的几率在领取工作饮品时多获得一罐饮料（冷却时间：24小时）
使用：获得野性之赐福，危急时生活勇气提高100点，持续30分钟（冷却时间：1个月）

● 打算入手一台Zune，就等Microsoft在国内发售了。不过Zune的外形真的好傻，好傻，好傻……而且，说起来汗颜哪，我还不知道这个"Zune"应该怎么读。

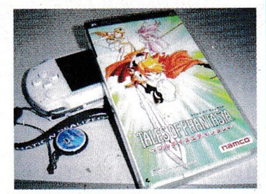


● 某Blog上看到的极品男人标志：激情、才华、坚强、幽默、智慧、霸气、梦想、浪漫。让我看看我符合几条……

六段音速

○ 东京游戏展、TGS，本月编辑部内谈论最多的话题就是这五个汉字和三个字母，毕竟在E3转型后，规模仅次于E3但更倾向于日系厂商的TGS就成为了业界和玩家注目的新焦点。果然亚洲人还是要看亚洲举办的游戏展，而且TGS的Show Girl每年都有不错的表现……（某编：这才是你的真实想法吧。）

○ 作为焦点的TGS，自然就是大家的工作重点。为了能在第一时间为各位读者大人送上展会的报道，必须在TGS结束当天将杂志交印。为此，我们白天更新网站，晚上熬夜制作杂志。好在展会只开三天，否则不等TGS结束，我们就得提前当机……



▲当我询问《幻想传说》是否到货时，美女店员温柔的回答说："对不起，《FF III》已经没货了。"当时让人着实"汗"了一把……

○ 终于盼到了朝思暮想的《幻想传说》，在小编的心目中，本作是"传说系列"的始祖，同时也是系列的巅峰，至于理由嘛，看了游戏的名字就知道了，"TOP（Tales Of Phantasia）"，当然是最高了！

XUN

◇ 当读者看这篇文章的时候TGS展已经开始了。估计这两天会公布很多很多新游戏，不知其中有没有个人最期待的《勇者斗恶龙9》的情报，上个月的某一广播节目中说要9月份公开一部分，会公开哪些方面的情报呢？目前最想知道的是本作在哪个平台上出。

◇ 前些日子在朋友的劝诱下，玩了一下目前在国内人气火爆的网络游戏《魔兽世界》。由于玩习惯单机游戏，喜欢一个人冲到敌群中，经常被一群敌人暴打。后来朋友告诉我由于网络游戏的角色能力非常有限，所以不能像单机游戏那样一个人拼死拼活。他还说有时候要凑齐40多名玩家来挑战一个BOSS，这种战斗在单机版为主的TV游戏确实是体验不到。大概玩了3个小时后《魔兽世界》给我带来的第一个感受就是"集体的力量是强大的！"



风间仁

■ 第一次亲赴TGS，心情挺激动，肩上担子也不轻。TGS的几天里，俺一直在现场报道，从早忙到晚，要说的话也都已经写在levelup.cn，这里就不多说什么了。大家看到本刊时TGS应该结束，欢迎各位再来TGS专页回顾一下这次盛事。

吉祥天

□ 想到十月马上就要到了，在十月要追的动画多得快要砸死我了，然后就是生日问题，又老了一岁了……

□ 在8月时约好和某友一同去香港，她还答应请我吃韩国烤肉和日本料理，结果一通电话就推掉了，心情无比郁闷，还我的日本料理和韩国烤肉啊啊！！

□ 就在上星期得知邪魔天使同志将能参加这届TGS，本来是没啥问题的，结果前两天才知道影山大哥和关智一要出席光荣的游戏区，连忙磨着邪魔天使帮忙录音和拍照。啊啊啊，真是让人羡慕。



▲现在才发现小时候的相良宗介是如此可爱！

□ 最近看到某友打《恶魔城》打得很HIGH，于是放下豪语说等我把《遥时》通关了，我也要打《恶魔城》，身旁的Zwei斜着眼说："这个游戏对你来说，有点难度吧。"

兰姆



▲兰姆桌上惟一的手办，已有将近十个年头的"真宫寺 樱"，正好今年9月12日正值《樱花大战》十周年，特此上图纪念。

★ 最近编辑部流行烧手办，看着某编、某编和某编桌面上已经摆满了各种花花绿绿且价格不菲的各式人偶手办，蔚为壮观；再看看自己的桌面，各种掌机及外设、电路板、卡带外壳、数据线、充电器、样稿、样刊等等，都杂乱无章的堆放在一起，也很壮观。咳，该整理一下了，要不我桌上也摆点啥吧？

★ 人不可能精通于任何领域，所以才有"活到老学到老"这种说法，不断地向未知领域拓展自己的视野。于是，在动漫频道的新同事的教导下，终于搞明白了什么是女仆装，什么是萝莉塔装。原来如此，原来如此。

★ 多年飘泊在外，已经很久没有回家了，眼看马上就是"十一国庆"和"中秋"了，想回家看看。

玛鲁斯

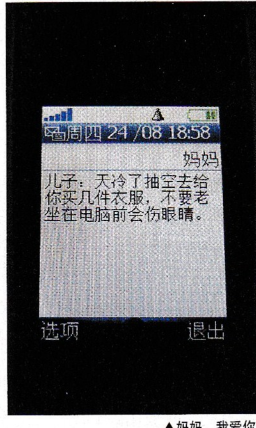
Ⅰ 千没想到万没想到……《最终幻想XII》要出在NDS上，战斗方式很让人期待啊，难道真会是要用触控笔画一道抛物线到敌人头上么……

Ⅱ TGS期间Xlive上有诸多新作的试玩版下载，不能前去展会现场体验的朋友们也可以在家中玩到了，千万不要错过哦！

Ⅲ 《夜宴》总的来说还是一部值得去看的电影，故事不错，中国版的哈姆雷特还是演得有模有样，不过台词上瑕疵太大，中国观众恐怕接受不了，我想如果台词上再精致一些，葛优根本不会带来笑场。

Ⅳ 总有一部分读者来信抱怨音乐台总放游戏的BGM，不过还是有很多读者表示支持，手心是肉，手背也是肉啊^^对此小玛只有继续在选曲上多下工夫，保证为大家送上经典的，或者平时比较少见好听的游戏音乐。

Ⅴ 北方的天气已经转凉很长时间了，可深圳这边一如暖春，在上期截稿时突然收到了母亲的短信，字虽少，却让我感受到无限的关怀，这也是母亲刚开始学用手机发短信，每想起她眯着眼睛一个字母一个字母的按键，就忍不住想给家打个电话……在外工作和学习的朋友，要常跟家里联系。

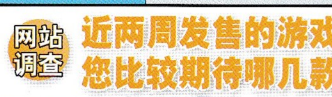


▲妈妈，我爱你。

Ⅵ 《依然范特西》有三首歌觉得还不错，《听妈妈的话》是因为最近有感而发，因此觉得非常入耳；《千里之外》的旋律非常不错，如果去掉费小生的演唱个人会打满分；《菊花台》的词填得很好，谁的江山，马蹄声慌乱，我一身的戎装，呼啸苍苍，天微微凉，你轻声地叹，一夜惆怅如此委婉……我想为了这首歌也会去看《黄金甲》的。

新作发售表

汇率 2006.09.18	
100 美元	794.31 人民币
100 日元	6.7377 人民币
100 欧元	1004.18 人民币
100 港币	102.05 人民币



名次	游戏名称	票数
1	口袋妖怪 钻石／珍珠（NDS）	512
2	大众网球（PS2）	156
3	三国志 11（PS2）	151
4	幻想传说 全程[illegible]	148
5	混沌战争（PS2）	77
6	Capcom 经典合集（PSP）	68
7	教父（X360）	55
8	剑豪 ZERO（X360）	36
9	赏金猎犬（PSP）	34
10	在遥远的时空中 舞一夜（PS2）	19

截止 9 月 19 日以前

近期 PS2 游戏推荐



漫风来袭！本期向大家推荐的是两款高人气的动漫游戏作品。首先是来自NGBI重金打造的游戏、动画、漫画、小说跨领域作品“《.hack//G.U.》系列”最新作，在第一弹《再生》中，这个新系列就以其全新的面貌赢得前系列Fans的一致好评，而这款《思念之声》将会带你进一步走入那神秘的网络世界“The World”中去探索未知的谜团。第二款则是去年让所有玩家为之电光石火般的速度感拍手称快的《龙珠Z 电光石火》续作《龙珠Z 电光石火 NEO》，除了众多新角色的收入再一次创造了龙珠游戏之最外，新加入的变身系统和育成模式更是大大丰富了该系列的游戏性，绝对是龙珠FANS不容错过的新作。

近期 PSP 游戏推荐



热作频频！似乎最近手上的小P可玩的游戏越来越多了，仔细盘点后才发现全是NBGI的杰作，9月的《幻想传说 全程语音版》、《山脊赛车 2》，10月的《高达 混战》、《皇牌空战X：诡影苍穹》，未来还有《世界传说》系列新作……本期推荐的《高达 混战》正是NBGI献给广大高达迷的新礼物，将于10月5日发售的本作是PSP版《高达战术对决》的进化版，除了增加参战作品之外，还追加了与地面战完全不同乐趣的宇宙场地，并在普通的联机对战模式基础上新增加了联机任务模式，与朋友并肩作战也是一件相当有趣的事。

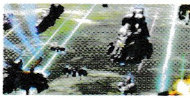
近期 NDS 游戏推荐

王者归来！与近期PSP热作频频相比，NDS也不甘示弱，备受期待的便携游戏王者《口袋妖怪 钻石／珍珠》终于来了！本作继承了《口袋妖怪》系列见长的朴素、明快的风格，当你打开游戏时，你会发现游戏中的昼夜变化与周围的环境是如此相似，而这些并不是单纯的画面修饰，这将关系到怪物的种类和进化，有趣的还不仅于此，游戏中遇到的妖怪们将会根据性别的不同而具有不同的外表特征。新的3D画面、新的口袋图鉴、新的口袋手表、新的妖怪们、新的冒险……势必将掀起一阵全新的口袋旋风，相信有不少玩家已经开始为入手心仪的限定版纷纷解囊了吧？



近期 X360 游戏推荐

严阵以待！为迎接即将到来的次世代霸主之争，近期Xbox360上的日式游戏新作也开始慢慢增多。Square Enix推出的《风神计划》是一款原创的飞行射击游戏，利用次世代的机能将真实再现无数战机和战舰在宇宙空间战斗的激烈场面，其中光束、火焰、爆炸等特效也将有超越以往3D空战射击游戏的华丽表现。《天诛 千乱》是日本忍式游戏“《天诛》系列”登陆次世代的第一作，画面加强自不用说，新的忍杀特写、130多种动作、50多种任务……都是忍式游戏的颠峰，更值得一提的是本作的联机模式，利用Xbox Live，游戏最多支持4人联机共同完成潜入任务，忍者终于不再孤独了。





2006 年 9 月 28 日 – 2006 年 11 月 7 日

PS2

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2006 年 9 月			
28	三国志 11	三国志 11	Koei	SLG	8800 日元
28	**.hack//G.U. Vol.2 思念之声**	**.hack//G.U. Vol.2 君想ノ声**	**NBGI**	**RPG**	**6800 日元**
28	Quartett！恋爱舞台	Quartett！（カルテット！）～ザ ステージ オブ ラブ～	Princess Soft	AVG	6800 日元
		2006 年 10 月			
3	FIFA 07	FIFA 07	EA	SPG	39.99 美元
5	**龙珠 Z 电光石火 NEO**	**ドラゴンボールZ スーパーキング ネオ**	**NBGI**	**FTG**	**6800 日元**
6	冰河世纪 2	アイス・エイジ 2	VU Games	ACT	3800 日元
9	致命格斗：末日战场（美版）	Mortal Kombat：Amageddon	Midway	FTG	未定
10	斯派罗传说：新的开始	The Legend of Spyro：A New Beginning	Sierra Entertainment	ACT	未定
12	横冲直撞 平行线	ドライバーパラレルラインズ	AQ Interactive	ACT	6800 日元
12	死神 BLEACH 战士之刃	BLEACH～ブレイド・バトラーズ～	SCEI	ACT	6800 日元
24	梦幻之星 宇宙（美版）	Phantasy Star Universe	SEGA	A・RPG	49.99 美元
24	无限试驾	Test Drive Unlimited	Atari	RAC	39.99 美元
24	分裂细胞：双重间谍	Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	Ubisoft	ACT	39.99 美元
26	水之旋律 2 绯色记忆	水の旋律 2～绯の记忆～	Kid	AVG	6800 日元
26	新世纪 GPX3	新世纪サイバーフォーミュラロードトゥザインフィニティ 3	Sunrise	RAC	6800 日元
26	小机器人大冒险	コロボットアドベンチャー	Tecmo	ACT	5800 日元
26	乔乔的奇妙冒险 幽灵之血	ジョジョの奇妙な冒险 ファントムブラッド	NBGI	ACT	6800 日元
31	**最终幻想 XII（美版）**	**Final Fantasy XII**	**Square Enix**	**RPG**	**49.99 美元**
31	极品飞车 卡本峡谷	Need for Speed Carbon	EA	RAC	39.99 美元
		2006 年 11 月			
2	乐高 星球大战 II	レゴ スター・ウォーズ II	EA	ACT	6800 日元
2	实况赛马 Inbreed	ギャロップレーサー インブリード	Tecmo	SLG	4800 日元
7	卡通频道赛车竞速	Cartoon Network Racing	Game Factory	RAC	29.99 美元
7	**使命召唤 3**	**Call of Duty 3**	**Activision**	**FPS**	**9.99 美元**
7	海豹突击队 联合攻击	SOCOM：U.S. Navy Seals – Combined Assault	SCEA	FPS	未定
7	彩虹六号：维加斯	Tom Clancy's Rainbow Six：Vegas	Ubisoft	FPS	59.99 美元
7	托尼滑板 八强争霸	Tony Hawk's Project 8	Activision	SPG	49.99 美元

PSP

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2006 年 9 月			
28	雀 三国无双	雀 三国无双	Koei	TAB	4800 日元
28	英雄传说 空的轨迹 FC	英雄传说 空的轨迹 FC	Falcom	RPG	4800 日元
		2006 年 10 月			
2	地牢围攻：苦痛王座	Dungeon Siege：Throne of Agony	Take Two	ARPG	39.99 美元
2	永恒传说（美版）	Tales of Eternia	NBGI	RPG	39.99 美元
3	FIFA 07	FIFA 07	EA	SPG	39.99 美元
5	**高达 混战**	**ガンダム バトルロワイヤル**	**NBGI**	**ACT**	**4800 日元**
9	致命格斗：解锁	Mortal Kombat：Unchained	Midway	FTG	39.99 美元
12	能量宝石 携带版	パワーストーン ポータブル	Capcom	ACT	4800 日元
16	横行霸道：罪城故事	Grand Theft Auto：Vice City Stories	Rockstar Games	A・AVG	49.99 美元
17	**皇牌空战 X：诡影苍穹（美版）**	**Ace Combat X：Skies of Deception**	**NBGI**	**STG**	**39.99 美元**
19	**天地之门 2 武双传**	**天地の门 2～武双传～**	**SCE**	**A・RPG**	**4800 日元**
19	星象仪 携带版	プラネタリウムクリエイター太平责之监修 ホームスター ポータブル	SEGA	ETC	3124 日元
26	忍道 焰	忍道 焰	Spike	ACT	4800 日元
26	**皇牌空战 X：诡影苍穹**	**エースコンバット X スカイズ・オブ・デセプョン**	**NBGI**	**STG**	**4800 日元**
31	极品飞车 卡本峡谷：城市争霸	Need for Speed Carbon：Own the City	EA	RAC	39.99 美元
31	杀戮地带：解放	Killzone：Liberation	SCEA	FPS	39.99 美元
		2006 年 11 月			
7	音乐方块 2	Lumines II	Buena Vista Games	MUZ	39.99 美元
7	海豹突击队 布拉沃火线小组 2	SOCOM：U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo 2	SCEA	FPS	39.99 美元
7	托尼滑板 八强争霸	Tony Hawk's Project 8	Activision	SPG	39.99 美元

NGC

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2006 年 10 月			
3	FIFA 07	FIFA 07	EA	SPG	39.99 美元
10	斯派罗传说：新的开始	The Legend of Spyro：A New Beginning	Sierra Entertainment	ACT	39.99 美元
17	分裂细胞：双重间谍	Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	Ubisoft	ACT	39.99 美元
17	模拟人生 2：宠物生活	The Sims 2：Pets	EA	SLG	39.99 美元

NDS

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2006 年 9 月			
28	**口袋妖怪 钻石**	**ポケットモンスター ダイヤモンド**	**Nintendo**	**RPG**	**4800 日元**
28	**口袋妖怪 珍珠**	**ポケットモンスター パール**	**Nintendo**	**RPG**	**4800 日元**
28	雀 三国无双	雀 三国无双	Koei	TAB	4800 日元
		2006 年 10 月			
3	星际迷航：战术突击	Star Trek：Tactical Assault	Bethesda Softworks	RTS	34.99 美元
3	FIFA 07	FIFA 07	EA	SPG	27.49 美元
6	冰河世纪 2	アイス・エイジ 2	VU Games	ACT	3800 日元
19	激斗！自制机器人	激斗！カスタムロボ	Nintendo	A・RPG	4800 日元
26	**风雨传说**	**テイルズ オブ ザ テンペスト**	**NBGI**	**RPG**	**4800 日元**
		2006 年 11 月			
2	乐高 星球大战 II	レゴ スター・ウォーズ II	EA	ACT	4800 日元
2	**胜利十一人 DS**	**ワールドサッカーウイニングイレブン DS**	**Konami**	**SPG**	**3980 日元**
2	星之卡比 多罗奇团前来拜访！	星のカービィ 参上！ドロッチェ团	Nintendo	ACT	4800 日元

X360

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2006 年 9 月			
28	**丧尸围城**	**デッドライジング**	**Capcom**	**ACT**	**7980 日元**
28	风神计划	プロジェクト シルフィード	Square Enix	STG	6800 日元
28	全能赛车	Full Auto	SEGA	RAC	6800 日元
		2006 年 10 月			
5	古墓丽影：传奇	トゥームレイダー	Spike	A・AVG	6800 日元
5	**天诛 千乱**	**天诛 千乱**	**FromSoftware**	**ACT**	**6800 日元**
12	摩托 GP 06	MotoGP 06	THQ	RAC	未定
12	乒乓球	ロックスターゲームス プレゼンツテーブルテニス	Microsoft	SPG	未定
17	**分裂细胞：双重间谍**	**Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent**	**Ubisoft**	**ACT**	**59.99 美元**
24	**梦幻之星 宇宙（美版）**	**Phantasy Star Universe**	**SEGA**	**A・RPG**	**59.99 美元**
26	X 战警	X–MEN The Official Game	Spike	ACT	6800 日元
		2006 年 11 月			
2	全副武装	The Outfit	THQ	ACT	6800 日元
7	**使命召唤 3**	**Call of Duty 3**	**Activision**	**FPS**	**59.99 美元**

游戏 网络 音乐互动志 游戏城寨 LeveL 14 2006.10A

[美优馆]

Matsuura Aya
松浦亚弥

[levelup 私房话]

理想与现实

[城寨小百科]

真实和神秘共存的世界

[Web Show]

学生保命手册

冥王星被开除对太阳系格局的影响

[动漫游]

名侦探柯南

侦探们的镇魂歌

新作 Previews

失落的奥德赛

圣剑传说4\龙影符\鬼泣4

圣剑传说 玛娜之英雄

[掌机研究室]

免GTA之2.0+系统多功能解决方案

2006.10A Vol.14 ¥5.80元
ISBN 7-88488-909-9
9 787884 889099 >

LEVELUP 游戏城寨

更多精彩内容，请访问 http://www.levelup.cn

>> LeveL 15 (2006.10B) 10月15日见！